Tot.386

奇迹少女祭、偶像大师 纵情高歌——近期两大音乐游戏快速上手指南

游戏机实用技术

UGTime

攻略透解

系统详解+流程攻略+奖杯综述

重力异想世界 重制版

系统详解+主线流程全路线指南

求生档案 天空的彼端

UCG 游戏大赏 UCG GAME AWARDS 2015 玩家评选

本期赠选票

游戏机实用技术 游戏时光 联合主办

前线狙击

街头霸王V

格斗之王XIV

勇者斗恶龙 建造者

根源信件

勇者斗恶龙怪兽篇 Joker 3

特别企划

"劳"苦功高 盘点克劳德登场作品

研究中心

怪物猎人X

新怪物狩猎心得+狩技&随从猫资料表

2016.1B 定价：RMB 16.00

ISSN 1008-0600



Gamehalo

热血最强 三位一体3 权力圣器 全程邪道最速攻略

特别收录 最上游26期 2015年游戏十大绝色

电击文库 战斗巅峰 再燃 | Nitro+爆破者 少女们的无尽战斗 | 刀锋对决 光明格斗EX 全角色必杀技合集

辐射4 诚实预告片



Gamehalo高清光盘+怪物猎人X精美海报



UCG游戏大赏2015

2007 年，《游戏机实用技术》筹措近半年的“TV GAME 大赏——最佳游戏中国玩家评选活动”成功起航，主机游戏领域第一个属于中国玩家的年度榜单就此诞生……九年时间过去了，游戏业界世代更迭，大赏也亟待蜕变。2015 年，“TV GAME 大赏”正式更名为“UCG 游戏大赏”（简称 UGA），并由游戏机实用技术与游戏时光联合主办。同样专注于游戏领域，UCG 的专业沉稳与 VGtime 的新颖活跃相得益彰，为即将进入第十年的大赏注入新能量。

新世代，新大赏，荣耀属于所有优秀的游戏，荣耀属于所有热情的玩家！

游戏机实用技术 游戏时光 联合主办

评选范围

本次评选分为多机种跨平台、索尼 PS4/PS3、索尼 PSV、微软 XOne/X360、任天堂 Wii U、任天堂 3DS，以及新增的国行 PS4/PSV、国行 Xbox One，共 8 个类别。其中“跨平台”为横跨两个世代平台（PS4/PS3/XOne/X360）的游戏，“国行”游戏包括了国行主机首发以来的优秀作品，其余均为 2015 年 1 月 1 日至 2015 年 12 月 31 日之间推出的游戏。您可以在《游戏机实用技术》总第 385 期和《掌机王 SP》第 241 辑阅读候选游戏的介绍，也可直接在游戏时光 VGtime.com 网站查询各候选游戏的相关资料。

活动时间

投票开始：2015 年 12 月 18 日
投票截止：2016 年 1 月 31 日
网络部分结果公布：预计 2016 年 2 月 1 日
回函部分结果公布：《游戏机实用技术》总第 389 期

投票方式

1. 回函投票

“UCG 游戏大赏 2015”玩家评选选票分别在《游戏机实用技术》总第 385 期、总第 386 期，以及《掌机王 SP》第 241 辑附送。请您在选票上的候选游戏名单方框中勾选最喜爱的游戏。选票填写完毕后，请装入信封，在信封正面注明“UCG 游戏大赏 2015”字样，并寄送到以下地址。

收件人：游戏机实用技术杂志社
地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱
邮编：730000

2. 网络及手机投票

登陆大赏联合主办方游戏时光（VGtime.com）网站，成为注册用户（支持第三方登陆），活动期间通过 VGtime 网站指定页面或者“游戏时光 APP”进行投票。



UCG 官方微店
vd.ucg.cn

3. 温馨提示

回函与网络投票可同时参加，中奖率翻倍！
一人可寄出多张选票，每张选票均具有独立的抽奖资格，但选票复印无效。
无论是回函还是网络投票，获奖玩家均只在填写了真实个人资料的参与者中随机抽取。



大赏投票地址
vgtime.com/uga

评选流程

■《游戏机实用技术》总第 385 期、总第 386 期和《掌机王 SP》第 241 辑附赠“UCG 游戏大赏 2015”玩家评选回函表
■ 2015 年 12 月 18 日，游戏时光大赏投票页、游戏时光 APP 投票系统开通
■《游戏机实用技术》总第 387・388 期（春节合刊）及《掌机王 SP》第 242 辑“UCG 游戏大赏 2015”媒体评选结果公布
■ 2016 年 1 月 31 日 投票通道关闭，实体选票则以寄出时间为准
■ 2016 年 2 月 1 日 网络投票部分计划首次以网络直播形式开奖
具体时间与流程请参看游戏时光投票页相关公告
■《游戏机实用技术》总第 389 期（预计 2 月下旬）
“UCG 游戏大赏 2015 玩家评选”结果和回函部分中奖名单公布



联合直播间
douyutv.com/ucgucg

大奖 4名
（回函与网络投票各 2 名）

PS4
Xbox One
Wii U

三大主机任选一台



一等奖 8名
（回函与网络投票各 4 名）

Xbox One精英手柄
3DS掌机
PSV掌机
红米Note3手机

任选一款



二等奖 50名
（回函与网络投票各 25 名）

价值约合180元的PSN、Xbox LIVE、Steam点卡

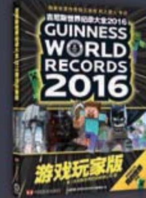
任选一款



三等奖 100名
（回函与网络投票各 50 名）

吉尼斯世界纪录大全2016游戏玩家版中文版

一本



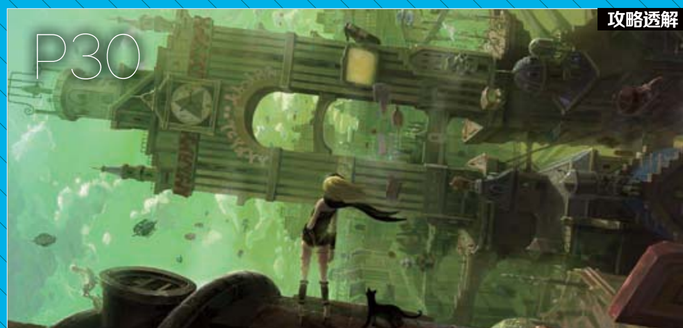
奖品具体外观以实物为准，本活动解释权归主办方所有。

主办媒体：游戏机实用技术 VGTIME 掌机王SP UCG视频



TV GAME半月刊
2016.1B
总第386期

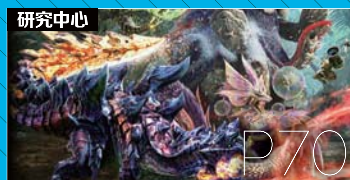
COVER STAFF
封面用图：重力异想世界 重制版
封面设计：anubis



重力异想世界



攻略透解
求生档案 天空的彼端



怪物猎人×



“劳”苦功高
盘点克劳德登场作品

CONTENTS

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

游戏文化 GAMES CULTURE

读编交流 EDITORS & GODS

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以E-mail或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王 义
网络总监：王 梓
广告总监：刘 芳
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：黄曦帆
责编助理：司徒冠鸣

编委：冯 健
马晓帆
衣山川
江 浩

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：利丰雅高印刷(深圳)有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2016年1月16日
定　　价：人民币16.00元

游戏情报站
GAME NEWS STATION

本期大事记
DIGEST

12.10 EA 正式启动电子竞技事业部门

12.12 《星际公民》众筹金额突破 1 亿美元

12.16 小岛秀夫正式独立，新 Kojima Productions 成立

12.18 “《GT 赛车》系列”总销量更新 超过 7600 万套

12.19 Jump Festa 2016 在幕张展览馆拉开帷幕

新闻短波
INFO

《神秘海域4 贼途末路》再次延期一个月

《神秘海域 4 贼途末路》最早预定将于 2015 年秋季发售，之后宣布延期至 2016 年 3 月 18 日。而不久前顽皮狗再次发出公告，表示本作将再次延期，发售日将被延后至 2016 年 4 月 26 日。

关于延期的理由，顽皮狗方面表示这是开发团队最后也是规模最大的一款《神秘海域》游戏，在离发售日越来越近的时间里，他们梳理了一遍整个游戏的流程，最终发现还有一些内容需要进一步打磨，在对一切方案进行认真研究之后，他们最终决定要再次延期，以保证他们最后一款《神秘海域》的素质。



TOPIC 小岛秀夫正式独立 新作将首发于PS4

12 月 18 日，索尼电脑娱乐发布了一则视频，视频中索尼电脑娱乐的 CEO 安德鲁・豪斯高度评价了小岛秀夫对 PlayStation 品牌的贡献，随后小岛秀夫本人出场，正式宣布自己已经自立门户，建立了新的 Kojima Productions 并且将与合作多年的老朋友 PlayStation 一同走上新的旅程。

对于这个新的开始，小岛本人也充满了自信，他表示，“如今 52 岁的自己，进入游戏业界也已经有 30 多年了，对于这次重新起航，我对自己非常有信心。我会不断创造新的游戏，直到我再也无法睁开眼睛的那天。我会制作更多、更有趣的游戏，它们会是你们之前从未见过的游戏，所以请大家放心，非常感谢大家对我一路以来的期待与支持。”另外小岛秀夫还透露了今后新 Kojima Productions 的业务将不止局限于游戏业，如果机会合适他们会考虑电影和动画在内的其他一切机会。看来想要看小岛秀夫导演的电影的玩家们，愿望成真指日可待。

最后，关于小岛秀夫的新作，如无意外将是一款在主机上由 PS4 独占的作品，后续有计划登陆 PC 平台。据小岛秀夫透露，该作的规模可能并不会很大。





EVENT EA正式组建电子竞技部门

最近几年，电子竞技在全球范围内越来越火爆。《英雄联盟》让旗下仅有一个游戏的 RIOT 扩张到了 3000 多人的规模。2015 年《DOTA2》国际邀请赛的奖金总额更是达到了比肩主流体育项目大赛的 1800 万美元。再加上老对手动视暴雪也已经组建起了包含数个项目的完整电竞体系和赛事（《炉石传说》、《星际争霸 2》和《风暴英雄》），被抢占了先机的 EA 痛定思痛，在 2015 年 12 月 10 日由公司首席执行官安德鲁・威尔森正式宣布，本财年结束后公司首席运营官彼得・摩尔将出任新建成的 EA 电子竞技部门的最高管理者（兼任执行副总裁）。

EA 新组建的电竞部门全名为 Competitive Gaming Division（简称“CGD”）。该部门将从 2016 年 3 月 31 日开始正式起航，其职能将包括赛事组织、视频直播和玩家社区三个部分，从而全方位立体化的进军电子竞技领域。由于 EA 本身就拥有数个竞技性非常强的知名 IP，再加上由彼得・摩尔这样的干将挂帅，相信 EA 的电竞计划不会让玩家们失望。



▲EA Sports旗下有许多竞技项目。



▲彼得・摩尔是业界的老江湖了。

EVENT 遭遇版权纠纷 EA、动视、Take-Two均成被告

据外媒报道，日前一家今年9月时成立于美国德克萨斯州的公司 Virtual Gaming Technologies 将 EA、Take-Two、动视和 Konami 等多家游戏业内拥有知名体育游戏 IP 的公司告上了法庭。理由是以上公司的游戏侵犯了 FantasySports 网站主席兼首席执行官 William Junkin 名下的一项专利。该专利具体是指在互动性的体育经营模拟游戏中，由多名玩家组成一个联盟或联赛，并且各自挑选一些球员组建自己的球队和阵容，球员们在现实比赛中的表现将会决定玩家们的得分的这一玩法。

Virtual Gaming Technologies 认为 EA 的《疯狂橄榄球》、《FIFA》和《NHL》等系列，Konami 的“《PES》系列”，Take-Two 的“《NBA 2K》”系列和“《美国职业摔角》系列”，以及动视的“《云斯顿赛车》系列”都涉嫌侵犯了该专利。此外，他们还将 ESPN、FanDuel 和 DraftKings 等在各自平台上提供类似玩法网页的体育网站也一并告上了法庭。

截止至发稿时，本案仍未开始审理，后续消息我们会继续跟进报道。





□FantasySports的玩法早已深入各个项目，成为了交易额超过百亿的大产业。

GAME 创意的胜利！火箭联盟创收5000万美元

《火箭联盟》是一款让玩家操控汽车进行足球比赛的独立游戏，在本年度TGA颁奖中力克《FIFA 16》、《NBA 2K16》等老牌体育大作斩获了TGA年度最佳体育/竞速游戏的殊荣。其开发商 Psyonix 的 CEO Dave Hagewood 在最近的一次采访中透露了本作至今为止的具体收益。Dave Hagewood 在采访中表示，本作自七月发售以来，已经创造了大约5000万美元的收入，同时玩家的数量也已经超过了800万。而这款开车踢球的游戏原本只是 Psyonix 在与其他大公司合作的间隙中开发的，总共在两年左右的开发期中花费了200万美元。这样的投入产出比真是不得不让人感叹，即使在大公司和3A级大作把持着市场的今天，创意依旧是一款游戏获得成功的最关键要素之一。





新闻短波 INFO

《全境封锁》将同步发售简体中文版

《全境封锁》，这款备受期待的育碧旗下3A级制作新IP，日前在最新游戏预告片“平安夜”中宣布了游戏的发售日，2016年3月8日。并且，本作还将同步发售简体中文版！本作的主题非常深刻，需要玩家作出面对灾难时，“为了生存互相厮杀，还是团结幸存者一起走到最后”的抉择。



Oculus Rift将于2016年初开启预订

原定于今年年内就开启预定的消费者版本 Oculus Rift 和 Touch 控制器，它的预定在 Oculus 方面表示进度吃紧发售日将要延期之后便在很长一段时间内都没有被提及。好在不久前 Oculus 创始人 Palmer Luckey 发布推特表示，预定将在新年后不久正式开启，请大家尽情享受假期，预定开始之前会有官方通知。另外，Palmer Luckey 还带来一个好消息，原本将使发售日延期的生产问题目前已经解决，Oculus Rift 仍将按原计划在2016年第一季度正式发售。



业界声音 SCENE



手游和掌机游戏确实有相似之处，但这不是一回事，3DS不会因为手游而受到影响

近日任天堂执行副总裁 Scott Moffitt 在《华盛顿邮报》的采访中表示：“3DS的销量还在增长，手游和掌机游戏确实有相似之处，但这不是一回事，3DS 不会因为手游而受到影响。”

业界声音 SCENE



相比于欧美，创造者在日本受到的尊重太少了

“洛克人”的生父之一，前 Capcom 知名制作人稻船敬二在一次采访中对小岛秀夫离职 Konami 的事件发表了自己的看法。“这并非只是企业问题，这是一个文化问题，在美国可能90%的人都知道宫本茂，而在日本可能连一半都没有。几乎每个日本人都知道马里奥，知道任天堂，但是很少有人知道谁创造了他们。相比于欧美，创造者在日本受到的尊重太少了。”

EVENT “为我征服”——Acer宏碁电竞大趴2015热血开启

业界声音 SCENE

如果不能再多卖掉一些的话，以后我们就很难有机会再制作新游戏了



日前，《求生档案 天空的彼端》的制作人斋藤祐一郎在一次niconico直播中向玩家们说道：“正在观看直播的并且对我们的游戏感兴趣的观众们，目前本作正在‘绝赞发售中’，但是如果不能再多卖掉一些的话，以后我们就很难有机会再制作新游戏了。”

2015年12月13日下午，“为我征服·Acer宏碁电竞大趴”在北京D·PARK大蓝罐热血开启。此次活动上，Acer宏碁电竞专属的全系列游戏产品震撼亮相，同时，Acer宏碁旗下的发烧电竞产品、今年引起无数电竞爱好者关注的Predator掠夺者家族也再次霸气出现。

在这次活动上，不仅有中国顶尖英雄联盟战队EDG、英特尔、微软、英伟达等全球知名软件、硬件品牌的行业伙伴，还有来自全国各地的玩家们，一起见证了Acer宏碁以热血之拳燃爆电竞市场的重要时刻。

Acer宏碁以PC领域的专业经验及深厚底蕴，处处围绕玩家的实际需求，精心打造全系列的游戏家族装备。并选择用一场动感酷炫的电竞大趴来展现Predator掠夺者的魅力，让玩家零距离尽享电竞的精彩。

Acer宏碁中国区总经理何谦永先生表示：“Acer宏碁一直以专业的精神，领先的技术，在全球PC市场占有率居于前列。为了开拓新的市场领域，Acer宏碁全力进军电竞行业。如今，全新的Predator掠夺者品牌电竞产品，凭借Acer宏碁浸润IT行业多年的专业人才与经验，整合全球平台的研发优势，致力于为全球电竞玩家带来最好的游戏体验。“何谦永先生还展望了这一电竞品牌的市场前景，并表达了对中国电竞市场的承诺与信心。

作为Acer宏碁全球的重要合作伙伴，英特尔中国全球客户销售集团总经理梁雅莉女士表示：“英特尔和Acer宏碁一直以来合作密切，全力支持Acer宏碁进军电竞行业的战略决策。目前，英特尔基于Skylake平台开发的第六代智能升级到最好的英特尔®酷睿™处理器，专为发烧电竞而生，其强大性能，将助力Predator掠夺者全系产品极致表现。“

此次Acer宏碁电竞大趴，激情燃烧的活动现场、精彩绝伦的电竞厮杀、意气风发的电竞选手，汇集全球顶尖的电竞力量，让数百名粉丝共同见证了Predator掠夺者全系产品的魅力。Predator掠夺者将成为游戏市场的重要力量，助力玩家尽享游戏精彩。



▲图为Acer宏碁中国区总经理何谦永为活动致辞。

新闻短波 INFO

《战国BASARA真田幸村传》公布

日前，“《战国BASARA》系列”公布了最新作，名为《战国BASARA真田幸村传》。本作预定将于2016年夏季登陆PS4/PS3。值得一提的是，系列制作人小林裕幸表示，本作的剧情将会更为贴近史实而非系列一贯的天马行空。不过，系列中真田幸村的宿敌，伊达政宗依旧会登场，并且依旧会说英语。除此之外，真田幸村的父亲真田昌幸，兄长真田信之也会作为武将登场。不过是否为可用武将并没有被提及。

戦国BASARA 真田幸村伝

有图有真相 SCENE



“《高达》系列”新作二连发

▲《SD高达G世纪 创世纪》平台PS4/PS3/PSV，将追溯宇宙世纪100年中的故事。



▲《命运石之门0》销量突破10万套纪念壁纸。本作发售当日销量便突破了10万套，同时系列销量也就此突破100万套。



▲《SD高达G世纪 创世纪》使用新引擎开发，机体从二头身升级到三头身。



■可以自由更换部件对战的“《高达破坏者》系列”最新作将登陆PS4/PSV。



▲《高达破坏者3》非常适合喜欢自己DIY机体的玩家。

进击最前线

Subnautcia

Subnautcia

机种：XOne　类型：动作冒险　发行商：Unknown Worlds Entertainment　发售日期：未定





□游戏标题中的"nautcia"为拉丁文中的"船"。

深海版的《无人天空》

《Subnautcia》是最近登陆 Steam 平台的一款沙箱类动作冒险游戏。由于玩家扮演的主角的飞船坠毁在一个只有茫茫大海的星球，玩家被迫利用自己的救生船和潜水技术在这片大海中求生。和大部分的沙箱游戏类似，玩家需要从游戏场景（海底）中探索以及寻找素材，建造并且改造自己的海底根据地，利用潜水艇或者其他装备来探索更加危险的深海。PC 版本的本作画面相当突出，虽然现在还只是初期般本，但本作展现了足够强大的潜力。制作人 Charlie Cleveland 也在其社交平台上公布了本作 XOne 版的存在，就让我们来一起期待本作未来的表现吧。

伊苏Ⅷ 达娜之泪

イースVIII Lacrimosa of DANA

机种：PS4/PSV　类型：角色扮演　发行商：Falcom　发售日期：2016年夏

由海难开始的冒险之旅 红发勇者再次重出江湖

"《伊苏》系列"一直以其主角"红发冒险家"亚特鲁的冒险日志来展开。其最新作《伊苏Ⅷ 达娜之泪》讲述的是发生在 5 代与 6 代之间，亚特鲁在海难后漂流到不明小岛"塞壬"之后的冒险故事。游戏标题中的"Lacrimosa"为拉丁文中的"眼泪"，而"DANA"现在还意义不明，想必和本作另外一名重要角色蓝发少女有着联系。在本作中玩家除了要像系列以往一样探索迷宫之外，还需要搜救伙伴以及建造属于自己的据点：漂流村。本作还将新加入与伙伴一起为防守漂流村而和怪物战斗的"迎击战"。







高清重制背后的技术挑战

这些看起来简单的重制游戏 实际开发过程中会遇到想象不到的麻烦

在 PS3 生命周期末年诞生的《最后生还者》可以说是代表了 PS3 的极限性能。它的出现就是要将技术构造奇特的 PS3 发挥出全部效能，因此当有团队将其移植到 PC 式架构的 PS4 时，他们深知这个过程会有多么困难。

在《最后生还者 高清重制版》发售前，顽皮狗创意总监 Neil Druckmann 说："我真希望有一个按钮上面写着'开启 PS4 模式'。可惜没有……我们知道会复杂到让人想死，而整个过程确实像地狱一样。"

●高清重制之王

"高清重制版"在本世代主机上变得十分流行，将上一代主机的游戏高清化，大部分素材都是现成的，在玩家看来可能会觉得是一件轻而易举的事。而实际上，将一款游戏移植到架构完全不同的新主机上，其难度并不比开发一款新作低。负责移植的开发者们面对的是并非自己写的几十万行代码，他们要确保游戏在新主机上运行得更好，同时又尽可能原汁原味。

在本世代主机上已经有 30 多款高清重制版游戏，这一方面填补了本世代主机的大作真空期，一方面也为发行商带来了可观的利润。制作高清重制版游戏的成本终究比原创新作低得多。而且重制版游戏让新玩家们可以用更低的成本体验经典。如果选择的时机合适，先用高清重制版进行预热，调动起玩家的兴趣，然后再推出正统续作，对于整个 IP 的人气延续也有很大的帮助。



▲ Bluepoint Games 的 LOGO，仔细留意，玩家们应该会在不少重制版游戏的开始画面当中见到这个标志。

于是大批专门制作高清重制游戏的工作室如雨后春笋般出现，其中比较著名的是 Bluepoint Games，他们先后开发了《潜龙谍影 高清重制版》、《神秘海域 内森·德雷克收藏版》等重要的高清重制项目，现在他们是当之无愧的高清重制游戏之王。

在 2006 年时 Bluepoint 刚成立不久，其主要成员来自《银河战士 Prime》的开发团队。公司成立后没多久，Bluepoint 就使用自研引擎开发了射击游戏《Blast Factor》，成为 PS3 的首发游戏之一。Bluepoint 首席技术官兼联合创始人 Marco Thrush 说："当时索尼刚好在找一家工作室将《战神》与《战神 II》移植到 PS3，我们刚好就在这个时候冒了出来。"

> 高清重制游戏都是上个世代经典中的经典，在玩家心目中有崇高的地位，也就意味着他们更加无法容忍任何的瑕疵。1080p 和 60 帧的画面成为标准，而这并非易事。

Bluepoint 对于高清重制游戏的原则很简单，那就是"别搞砸了就行"。更具体的说，就是让玩家玩的时候与当年的感觉一样。根据时代的变化做出一些细节上的修改是有必要的，但是感觉不能变。

要修复这种老游戏，开发团队经常会使用模拟器，首先模拟游戏的原运行环境。不过以本世代主机的性能，还不足以流畅运行上世代主机的游戏模拟器，特别是那些在 PS3 后期制作的高水准游戏，所以必须针对新主机重写代码。但对于 Bluepoint 来说，第一步并不是源代码，而是要把原版光碟的数据提取出来，然后再进行反向工程，以此确保数据的完整性。原开发商所保存的源代码库反而很容易出问题，比如 Konami 的《寂静岭 高清合集》就因为使用了不完整且存在 BUG 的原作源代码库，结果遭遇各种问题。

很多游戏在开发过程中可能会在最后时刻进行部分内容的临时改动或修复，而这个步骤所做的改动经常是没有备份的，所以在源代码库里就缺失了相关的内容，只有最终零售光碟里的内容才是最完整的。如果原开发团队能够提供更高解析度的画面素材，重制版团队可以在稍后进行替换。

Thrush 说："每个项目都有其不同的困难之处，在你没有深入动手去做之前根本想不到会碰上哪些问题。"比如在开发《ICO& 旺达与巨像 高清合集》时，开发人员打开硬盘后才发现所有文档都需要使用日版 Linux 才能打开。加上对其所用的版本不熟悉，开发人员花了大量时间学习了解其数据集。

更要命的是，玩家的期待度越来越高。高

清重制游戏都是上个世代经典中的经典，在玩家心目中有崇高的地位，也就意味着他们更加无法容忍任何的瑕疵。1080p 和 60 帧的画面成为标准，而这并非易事。

●向上与向下

在《最后生还者》发售不到半年后 PS4 就上市了，时间相隔如此之近，但顽皮狗在该作的开发过程中从未想过做 PS4 移植版，所以也并未给未来的移植留下任何后路。不过对于 Bluepoint 这种移植专家来说，这种大作有一个好处——那就是它的源画面素材都是解析度极高的。

2013 年 6 月《最后生还者》发售后不久，由几名程序员组成的先头部队就率先开始进行重制版的开发准备。随着项目的推进，团队的规模也在扩大。最初的目标自然是让游戏能在 PS4 上运行起来，达到一定阶段后，美术人员开始着手于贴图与建模的优化。这个移植项目被顽皮狗当成是《神秘海域 4》的技术与经验摸索。

在尚未正式进行引擎优化之前，《最后生还者 高清重制版》在 PS4 上的运行帧率不到 10 帧。之后对全新的渲染代码进行了优化，但仍然无法达到每秒 30 帧，更不用说 60 帧的目标了。而此时距离游戏的预定发售时间只有不到三个月，当时开发团队的很多人都慌了。

顽皮狗的解决方案是将 CPU 的负载一分为二。 CPU 并非逐帧运算，而是在对游戏过程进行运算的同时进行渲染，比如在渲染某个帧的同时，CPU 可能同时在运算下一帧的游戏过程。《最后生还者 高清重制版》就是通过这种方式实现了 1080p/60 帧的游戏画面。

更高的帧率还带来了一些意想不到的问题。因为原作是以 30 帧为目标制作的，考虑到节省内存的需要，因此大部分的人物动作只有 30 帧数。如今增加到 60 帧，原本的动作帧就不够用了，只能重新调。

在游戏感觉上需要保持原汁原味，但同时也要让玩家看到 PS4 的一些特别之处。比如手柄喇叭中偶尔会发出的一些声音，而灯光条的颜色则反映了人物当前的健康程度。大受好评的拍照模式也增加了游戏的乐趣，玩家可以将游戏暂停，进行镜头缩放，调节纵深与暗角。同时本作利用 DS4 手柄的分享键，拓展了游戏单人部分的社交应用。Thrush 认为，高清移植的关键是要在理解并保持原开发者意图的基础上，针对新主机特性进行一些微创新。



▲《最后生还者 高清重制版》的高清化效果在对比图中可以很容易地观察到。

> 向下移植与高清移植的做法恰恰相反。开发者们要将游戏的引擎简化，将美术素材压缩，有时候还要取消某些功能，同时又尽可能保持游戏体验的忠实呈现。对开发团队来说，最要命的是他们的开发时间很少，还需要与原版同时发售。

高清重制版可以说是“向上移植”，而还有一些开发商是专门做“向下移植”。如今 PS4 与 Xbox One 的 AAA 大作都是为新一代主机度身订制，但新主机的用户毕竟有限，为了覆盖更多的用户，还需要同时将游戏移植到上一代主机。《COD 黑色行动 Ⅲ》就是最近最重要的案例之一。在 Treyarch 开发主力版本的同时，动视将“向下移植版”外包给了其他公司，由 Beenox 和 Mercenary Technology 分别负责 PS3 和 X360 版。

向下移植与高清移植的做法恰恰相反。开发者们要将游戏的引擎简化，将美术素材压缩，有时候还要取消某些功能，同时又尽可能保持游戏体验的忠实呈现。对开发团队来说，最要命的是他们的开发时间很少，还需要与原版同时发售。

Bluepoint 还负责了《泰坦天降》X360 版的开发，Thrush 说：“《泰坦天降》这种向下移植游戏最难的地方在于我们是与主力团队同时协力开发的。如果我们是在最终版的基础上去做，可能会简单很多。”

Bluepoint 用《泰坦天降》的 Source 引擎进行开发，将 5GB 的画面素材压缩到 512MB 的内存容量范围内。而在此过程中，Respawn 在持续对游戏进行修改。Bluepoint 的开发者们必须同时根据修改的内容修改其 X360 版。随着游戏发售日的临近，Resapwn 对游戏代码库的修改越来越频繁，所以到项目后期 Bluepoint 面临着巨大的加班强度。Thrush 说：“在协同开发向下移植版的过程中，我们每时每刻都保持高度紧张，不知道什么时候就会爆出个新状况出来，而在制作高清重制版的时候，我们可以有清晰的进度规划。”

●主机与 PC

不管是向上还是向下移植，都是隔代主机之间的事，而如果是在性能与规格接近的主机之间移植呢？本世代主机被认为架构与 PC 非常相似，而且统一采用了 AMD 的处理器，这些主机与 PC 之间的互相移植是不是会轻松很多？

Nixxes Software 负责移植的 PC 版《杀出重围 人类革命》大获好评，其续作《人类分裂》也是由他们负责移植。对于家用机大作的 PC 版移植，他们有非常丰富的经验。但 Nixxes 的创始人 Jurjen Katsman 说：“我认为通用架构的重要性被夸大了，这些平台仍然有非常不同的 API，有各自的长处与短处。而且他们的 CPU 与 GPU 的核心数量也都不一样，而这会造成很大的不同。”

本世代主机的架构确实与 PC 相似，不过其 PC 版的移植也并不是那么容易，最近比较典型的 PC 移植版失败案例包括《COD 黑色行动 Ⅲ》和《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》，其 PC 版的优化令人失望，导致 PC 玩家强烈不满。Katsman 说，移植为 PC 版需要考虑的主要问题是要兼顾低端与高端配置的用户，以及针对键鼠操作进行的最适化。家用机用户的硬件配置都是相同的，开发商只要在统一的环境下测试即可，而 PC 的配置千变万化。



■ X360 版的《泰坦天降》是 Bluepoint Games 的杰作，在降低了画面表现的情况下维持住了游戏的整体水平。

如果是移植到 Mac 电脑，问题会变得更复杂。Mac 游戏移植专家 Aspyr Media 公司副总裁 Elizabeth Howard 说，他们经常要给一款游戏开发两个版本，一个版本充分应用 Steam 以及 Steamworks 的特点，另一个版本要适应苹果对于在 Mac 应用商店销售软件的严格要求。

此外，Windows 的游戏通常是使用微软专用标准的 DirectX API，而不是跨平台的 OpenGL。将 Direct3D 转换到 OpenGL 并不是那么容易。Aspyr 开发总监 Jez Sherlock 说："我们开发了能为我们处理很多细节的技术，让我们能够迅速地在 OpenGL 运行 D3D 引擎，但往往事情并不是那么顺利。"D3D9 的项目刚做完，11 就来了，很快又轮到了 12。要跟上 Windows 的技术更新节奏本来就很困难。

不过开发高清移植游戏对于年轻开发人员来说是很好的学习经历，因为在此过程中能够学到很多新技术与工作流程，可以在很短的时间内接触各种引擎和系统。

如今的大部分高清重制版都是所谓的"Remaster"版本，对于"Remaster"的定义，开发人员认为就像是经典电影的"高清数字修复版"，是将过去的作品根据当今的影音设备标准进行高清化修复，在此过程中可以加入当时被修剪掉的内容，或者添加一些相关花絮，但内容本身是不变的。虽然它被有些用户认为是炒冷饭的坑钱行为，但它的存在确实让很多玩家有机会体验当年错过的经典。无论是小说、音乐、电视还是电影，任何经典艺术作品都有再版发行的需要，相比之下游戏的"remaster"频率已算是低得多了。


■ Bluepoint Games 的最新移植作品也是本期的重头作品之一：《重力异想世界 重制版》。



■《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》的 PC 版画面表现与 PS4 版并无太大分别，但是糟糕的优化和数量众多的 BUG 导致前者在刚发布的时候出现了大量问题。

探访高桥哲哉 50岁，事业刚起步

《异度传说X》被认为是十几年来风味最纯正的JRPG大作 其制作人还有更大的野心

在日式 RPG 全面沉沦的今天，任何一款能让人找到昔日经典 RPG 感觉的游戏都值得珍惜。RPG 市场并未没落，在日厂们纷纷转投手游之时，欧美诞生了一个又一个的 RPG 巨作。今年获奖最多的游戏是《巫师 3 狂猎》，《辐射 4》以 1200 万套的首日出货量力压《COD 黑色行动 Ⅲ》……RPG 市场实际上从未如此繁荣。


▲高桥哲哉，同样年过半百，名气没有小岛秀夫大，但是在游戏创作上的野心却绝对不比后者小。

但对于八九十年代走过来的 RPG 老玩家来说，如今的美式 RPG 更像是《GTA》那样的沙箱游戏，过于强调写实，欠缺 JRPG 的那种幻想味道。仅剩的几个 JRPG 大作也总是少了点东西——一本道的"《最终幻想 X Ⅲ》系列"更像是冒险游戏，"《传说》系列"缺乏大作气质……所以当《异度之刃 X》出现时，赢得了 JRPG 迷们的一片赞叹。

●高起点

"《异度之刃》系列"拥有大气而又幻想味十足的架空世界，在前作中玩家在数英里长的巨像身上探索，巨像的身上甚至形成了湖泊。玩家的冒险旅途中走过了它们的四肢。抬头仰望，你会看到远处迷雾之中是巨像的肩膀。这种磅礴大气的架空世界，是在美式 RPG 中很难看到的。考虑到欧美玩家的需求，在《异度之刃 X》中加入了更具现实感的场景——米拉星球的首都"新洛杉矶"。不过在都市的外围区域仍是充满幻想感，其精美程度令人惊叹。在 JRPG 式微的今天，敢于打造如此宏伟世界的高桥哲哉令人尊敬。

高桥哲哉的整个职业生涯，都在致力于打造这种具有野心的宏伟世界。1990 年代初，刚入职 Square 的高桥哲哉接到了第一个任务——为一款 RPG 新作画石墙，那时的游戏画面需要用一个个像素点堆积起来。而这款 RPG 就是《最终幻想Ⅳ》。当时运行整个游戏所需的处理运算性能，大概都不足以绘制出《异度之刃》中的一根小草。虽然所参与的工作非常基层，高桥哲哉以其出色的能力与工作态度引起了《最终幻想》之父坂口博信的注意。

在开发《最终幻想 Ⅵ》时，高桥哲哉扮演

了更重要的角色。该作的开场动画利用了 SFC 的伪 3D 处理能力，士兵们驾驶机甲，在大雪中向着远方的村庄前进……在 2D 点阵图时代，这具有 3D 空间感与电影感的画面让玩家感到深深的震撼。这段开场的主要创造者就是高桥哲哉，他使用了当时 Square 独有的 Magitek 技术，利用 SFC 的“Mode 7”功能，成功实现了 PS 级的画面表现力。再配合植松伸夫创作的《预兆》主题旋律，使其成为了《最终幻想》历史上最经典的片段之一。很多年后坂口博信向任天堂社长岩田聪承认，高桥哲哉做的开场直接提升了他对于游戏成品的期望目标，不过也因此在后来遇到了大量的困难。

高桥哲哉很快表现出自己在美术之外的才能。坂口博信说：“高桥非常善于激励人们，提高团队凝聚力。”在《最终幻想Ⅶ》的开发过程中，高桥哲哉的领导力得到了充分的证明。在他的毛遂自荐以及一些高管的支持下，高桥哲哉被坂口博信委以重任，成立了一个由他带领的新团队，开发一款原创新作。坂口博信说，高桥哲哉脱离《最终幻想》团队后，他感到“有些孤单”。那时高桥哲哉的办公桌上堆满了高达模型，坂口博信说，当时就有预感“这家伙这辈子都离不开这些东西了”。

高桥哲哉将他的野心化作《异度装甲》。这款机器人科幻 RPG 有极具深度的世界观架构，涉及了政治阴谋、宗教腐败等深层次问题，游戏流程超过 60 小时。这也是当时 Square 少有的真 3D 游戏，并未像《最终幻想Ⅶ》等大作一样使用静态 CG 背景。高桥哲哉说：“我认为公司应该在如何利用真正的 3D 多边形画面上进行更深入的研究。”但是在此过程中高桥哲哉遇到了很多困难，他本人缺乏项目主管经验，他的团队也是资历较浅。“我团队中 90% 的人都是新手，他们对于 3D 知之甚少。而最难的是在心理层面，要帮助大家适应团队，说出自己的担忧。当时我才知道一直在处理这些问题的坂口博信是多么厉害。”



▲大气的幻想一直是 JRPG 的强项，但是敢于再更进一步探索的作品却并不多。

但《异度装甲》的问题也不是靠经验就能解决的，该作的野心明显超出了预算范畴，结果后半段故事只能通过各种精简的过场动画来讲述。高桥哲哉的职业生涯里一直在理想与现实之间权衡，未能实现《异度装甲》的真正构想是他离开 Square 的主要原因之一。之后他加入 Namco，目标就是完成由六个篇章组成的史诗巨制《异度传说》。1999 年 10 月，他在 Namco 的资助下成立了 Monolith Soft。但 Namco 同样无法满足他的理想，《异度传说》从六部曲精简成了三部曲。

在《异度传说》之后，下一个愿意为高桥哲哉的梦想买单的公司是任天堂，但是为 Wii 打造的《异度之刃》有着同样的遭遇。在游戏开发中途，高桥哲哉的团队遇上了重大难题，眼看就要赶不上预定上市时间了。在任天堂方面的项目监制的协调下，高桥哲哉不得不对游戏内容进行了一些妥协。不过比起其他公司，任天堂表现出更大的耐心与更高的信任。2011 年《异度之刃》上市后获得了业界的一致好评，被认为是 15 年来的最佳 RPG 之一，是 JRPG 的振兴之作。高桥哲哉说，这款游戏首次真正实现了他脑中的构想，并证明了这种游戏类型的潜力。

可惜的是，由于 Wii 晚期的萎靡不振，《异度之刃》的销量并不算高。不过任天堂认为该作赚到了核心玩家群的口碑，而这对于与核心玩家渐行渐远的任天堂来说非常重要。任天堂不仅同意开发续作，更是将 Monolith Soft 收购，以确保今后任天堂主机在 JRPG 领域的实力。

●高期望

对于《异度之刃 X》，高桥哲哉有新的野心。“Monolith Soft 要挑战自己，要做开放世界，做网络模式，要进入高清时代。”高桥哲哉说，通过《异度之刃》得到的经验是“如何在有限的预算下创造出探索起来很好玩的场景”。“如果完全没有成本预算的话，我们很容易知道要创造丰富多样的有趣地图，我们可以做出四五套建模和贴图，用在同一个场景里。但在限制之下，我们就要想办法用有限的美术素材做出有趣的场景。”



「2015 年 11 月，高桥哲哉刚好过 50 岁。大部分人到了这个年龄都要开始考虑退休的事了，而高桥哲哉说：“我的目标仍在远方，我感觉《异度之刃 X》做完后，我才终于站在了起跑线上。」

2015 年 11 月，高桥哲哉刚好过 50 岁。大部分人到了这个年龄都要开始考虑退休的事了，而高桥哲哉说：“我的目标仍在远方，我感觉《异度之刃 X》做完后，我才终于站在了起跑线上。”高桥哲哉从未想过退休，也没想过从游戏策划的一线退下来。他说：“最近我感觉我们这个时代很多人当了制作人之后就急着疏远实际游戏开发工作，看看那些拍电影和做动画的，五六十岁仍然非常活跃。如果我们不真正去做游戏，那种工匠精神就无法传递给下一代。所以我认为我们仍然应该在游戏开发过程中亲力亲为。”

高桥哲哉的目标是在全球市场上提高日本游戏的竞争力。“日本是一个变得越来越封闭的国家，不止是游戏，包括音乐、电影和书刊，我们在销量和知名度方面只考虑国内市场。作为一个岛国，我们的文化环境变得封闭。而另一方面，我们的很多工业产品仍然在全球市场占据重要地位。我们 Monolith Soft 不会惧怕挑战，我们会继续打开眼界，到达更远的目标。”

“很多欧美的游戏启迪了我。年少时当我开始思考人生，早期的电脑游戏引起了我的注意。我看到了计算机的发展潜力，以及其带来的互动可能性。我感觉总有一天电脑游戏会超过其他文化形态。这就是我进入游戏业的原因，也是至今仍在这个行业的原因。”



国行天下

LICENSED NEWS

栏目主持：筒子君

2015年最后一期国行栏目，什么欣慰感动之类的都是空话，让我先把眼泪擦干净再说。整体而言，国行登陆的第一年，两大厂商步伐稳健的前进着，五十万这个数字不算特别惊人，但是绝对可以算得上一份成绩了。这一年间，两大厂商不仅促使有关部门在进口游戏审核上的进步，也积极地融入国内的游戏业，我们的游戏大赏也得到了两大厂商的支持，这种变革就是得益于国行游戏市场的正规化。

国行PS4圣诞大礼 金/银大套装

时值圣诞，这个西方人的新年里，国行PS4也趁机搞起了优惠活动。借着金银配色手柄和硬盘盖的同步发售，这次国行PS4推出了金/银大套装，套装可选黑白两色主机，硬盘盖分别对应金（黑色主机）和银（白色主机），两个套餐各含有一支普通黑白手柄和一支额外的金/银手柄以及一张《驾驶俱乐部》游戏光盘，售价为2899元人民币。



►套餐颇具性价比，销售文案依旧极具逼格"送给心爱的TA的礼物"。

过审新作简报

重磅！《无双大蛇2 终极版》过审

拿下了《三国无双7 帝国》后，百视通并没有着急于将游戏上架，而是继续囤积着游戏阵容，在12月初的时候，又通过了《无双大蛇2终极版》的审核。如今手握两款"无双"，百视通明年这一手对子，不知要如何出牌。

《无双大蛇2终极版》这部作品于2014年登陆次世代，算是在2011年《无双大蛇2》发售后做了一个大型的总结，其中不仅包含了原作本身的内容，也加入了多名全新角色。更有Koei Tecmo自家旗下其他游戏中的知名角色加盟，可使用角色超过了140名，这个数字也创下了"《无双》系列"的游戏之最。本作的操作方法依旧是深受无双粉丝喜爱的割草类型，《无双大蛇》中特有的组队模式也得到进一步进化。就剧情而言，原创剧本的《无双大蛇》可以带给玩家更多惊喜，耐玩度绝对有所保证，买上一张打发百十个小时不成问题。



《蒸汽世界开采》挖出未知文明

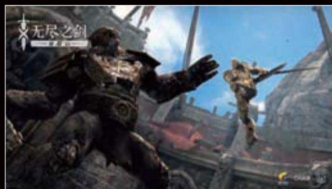
相比于XOne方面，东方明珠在PS4的态度上非常简单，有游戏过审，就要马上推广，绝不出现游戏断链。这不，十月末刚刚过审的《蒸汽世界开采》已经被摆上了国服PSN商店。这款游戏在国内的定价为60元人民币，会员折扣后为48元。

这款游戏的玩法简单但又十分独特，玩家需要扮演一名采矿机器人在一处矿藏中不断进行挖掘。随着挖掘进度的不断深入，玩家需要不断提升自己的能力才能继续进行。所以到了游戏最后，大家会发现挖来的财宝都用作了升级装备，那些到手的宝石黄金，并没能帮助我们走上发家之路。虽然挖矿这个玩法听起来很简单，但是其实却需要步步为营的推进，因为在矿洞内，玩家每一镐子落下去都是不能回头的，随着矿洞越挖越深，玩家可能会发现自己早先随手挖出的一个坑，就成了把自己困在矿洞内的罪魁祸首。除了充满未知性的挖矿内容外，游戏中还有许多谜题内容，设计上也都十分精致。如果想要完美的话，还要进行多周目的挑战，可以说是趣味与耐玩度并重的一款作品。



《无尽之剑 命运》

最初以iOS为起家平台的《无尽之剑》，以其厚重的世界观，出色的游戏素质，以及百玩不厌的轮回设定，一经发行后就获得了玩家的广泛好评。《无尽之剑》发展至今，系列已经有了三部正统续作，这一次的《命运》则是完全针对国行市场发行的，在谷歌旗下的百科里并不能看到这款游戏的信息，而这款游戏的LOGO则在保持了系列大剑造型的基础上，将后面的罗马数字换为了一个旋风一样的图案。登陆国行主机后，《无尽之剑 命运》非常有诚意的对游戏进行了不小的优化，至少这一点要比其他手游移植来的认真许多。至于内容方面，游戏依旧由Epic Games操刀制作，游戏的整体操作玩法变化不大，但针对Kinect新增了体感操作。不过由于国内市场的特殊性，游戏调整了侧重点，加入了多人模式和更多的升级购买要素。虽然目前Epic Games已经被国内游戏巨头腾讯持有了近49%的股份，不过由于依旧属于外企，所有游戏的审批也是走了进口游戏的渠道。



Xbox玩家开发者见面会 三大亮点营造360度主机欢乐

12 月 9 日，在北京举行的“Xbox 玩家开发者见面会”完满落幕，主办方邀请来了 343 Industries、Crystal Dynamics 以及育碧的多位嘉宾到场和与会的 200 名国内玩家近距离交流。同时主办方还提供了《光环 5 守护者》、《古墓丽影 崛起》、《刺客信条 枭雄》和《彩虹六号 围攻行动》4 款 3A 级游戏大作的中文版试玩，新老玩家与各大制作人齐聚一堂，打起游戏来也是一派热火朝天。

知名开发商携新作亮相

虽然受国内市场游戏审核的制约，国行玩家依旧与今年的多款 XOne 大作无缘，不过既然主机不锁区，游戏还是要宣传的。像《光环 5》和《古墓丽影 崛起》这种本身即是独占，又有很大希望过审的大作，自然是要大力宣传。而《刺客信条 枭雄》和《彩虹六号 围攻行动》这种审核上显得比较尴尬的游戏，也作为发展玩家群体的佳作进行了安利。

为了推广国行主机，此次现身见面会的嘉宾包括 343 Industries“《光环》系列”的全球品牌及赛事总监 Che Chou、Crystal Dynamics《古墓丽影》的社区高级经理 Meagan Marie 以及育碧中国游戏发行业务负责人杨海龙。其中 343 作为微软的自己人必然是要到场的，水晶动力因为有《古墓丽影 崛起》的限期独占也到场助阵，而育碧作为进军国行市场的排头兵，对国行市场的推广也是不遗余力，不过育碧旗下目前的几大核心向王牌系列题材内容都比较敏感，也不知何年何月才能真正为自家公司打开国行市场的大门。

值得一提的是，虽然这四款游戏都已经在世界范围内发售，不过却是第一次以正规途径在国行游戏领域集中展出，现场提供试玩的同时，游戏开发者也对游戏进行了相关讲解，配合开发者们的指导，到场的每一位玩家都能充分体验游戏的乐趣。



神秘嘉宾助阵 劳拉姐姐现身北京

在这次见面会上，最大的爆点就要数一位神秘嘉宾的到场，她就是《古墓丽影》的主角劳拉·克劳馥，不过到场的当然不可能是角色本人，朱莉女神也是不可能的，但是此次出场的也是一位为众人所熟知的丽影。她就是著名的角色扮演爱好者 Jenn Croft！前不久纵身从 764 英尺（约 233 米）高的澳门塔高台跳下的劳拉就是她啦。



Jenn Croft 现身后，玩家立刻大排场龙希望获得一起拍照机会，就连一旁的工作人员也趁机站在 Jenn Croft 身边合起影来。而除了助阵“Xbox 玩家开发者见面会”以外，此次 Jenn Croft 到达中国的主要目的其实是“盗墓”，她的目标就是位于北京市的明十三陵。好吧，Jenn Croft 其实只是前来取景拍摄自己最新的照片而已，并没有要掠夺文物的意思。要知道“《古墓丽影》系列”中除了绝色的劳拉姐姐外，最吸引粉丝群体的就要数古墓探索的桥段了，所以 Jenn Croft 才选择了明十三陵这片货真价实的古墓群来进行拍摄。

对历史有些研究的读者应该会知道，明十三陵占地共计 40 平方公里，是自朱棣迁都后明朝十三位皇帝的墓葬群，陵寝规模堪与故宫媲美，其占地面积也是中国最大的，尽显帝王的尊贵地位和君临天下的浩大气势。

在活动中水晶动力的社区高级经理 Meagan Marie 也表示：“明十三陵与游戏中的古墓一样宏伟和神秘，我们希望通过展示 Jenn 的明十三陵之旅让中国玩家以一种特别的方式体会到游戏中精彩的古墓探索元素。另外我们也一直非常重视中国玩家，此次选择明十三陵作为参观地点就是希望告诉中国玩家，劳拉和《古墓丽影》与中国玩家并不遥远”。不过说归说，目前的《古墓丽影 崛起》虽然看起来非常有过审的希望，然而如果真的将剧情与中国古代墓葬相关联，除非设计一个上交给国家的结局，不然想必是万万无法在国行发行了。

《光环5》世界锦标赛激活中国赛区

除了推广游戏外，大会上微软还向国内玩家公布了一件“正事”，那就是《光环 5》世界锦标赛的举办。因为之前国行已经发行了《光环 士官长合集》，所以“《光环》系列”的活动绝对是和国内玩家息息相关的。这次的《光环 5》世界锦标赛从今年 12 月开始，会一直持续到明年的 3 月。来自六个大洲的十六支战队会参与到此次大赛的冠军争夺。中国预选赛的时间也已经确定，具体时间为 12 月 19 号和 1 月 19 号分两次举行。获得参赛名额的战队需要继续与亚洲的其他队伍争夺出席决赛的名额，其中进入亚洲区四分之一决赛的队伍可以获得 200 美元奖金，如能进入亚洲区决赛，则能获得 5000 美元奖金。大赛中主要以《光环 5 守护者》的 4 对 4 竞技场模式为比赛模式，目前赛事奖金池已达 200 万美元，其中 100 万美元为起步奖金。

大会当天，343 Industries《光环》系列的全球品牌及赛事总监 Che Chou 的接受了专访，在回答了诸多玩家提问后，Che Chou 表示在切身体会到了国内玩家热情的同时，也听取到了不少优秀的建议，343 也会以此为参考来完善《光环》的游戏体验。

目前国内的老牌权威 Xbox 社区 Xbox Skyer 非常积极地参与了此次比赛，“黄金士官长”带队专门组建战队——Team SKYer，出席 12 月 19 日 Xbox 中国上海办公室的赛区预选赛。同时为了照顾国内更为广阔的游戏群体，此次亚洲区的六个决赛圈名额中，国内独占两位，剩余四个席位则由台湾、韩国和其他亚洲地区的玩家分享。



微软 Xbox 事业部中国区总经理谢恩伟表示：“自 Xbox One 国行版发布以来，微软一直致力于为中国玩家带来优质的游戏和娱乐体验。一路以来，粉丝的鼓励与热情都是我和团队不断努力的原动力。我们会继续不懈努力在中国建立一个激动人心的玩家社区和充满活力的游戏生态系统”。

结语

本次的 Xbox 玩家开发者见面会无论对于中国玩家或是游戏开发者来说都有着重要的意义。我们已经可以感受到，自国行发售以来，两大厂商开始越来越多的推广主机游戏活动，似乎曾经只能闭门自嗨的主机游戏已经进入了我们的生活。所以没有来到现场的玩家也不要遗憾，今后一定会有更多的主机游戏活动在等着我们！



黄金眼

视频黄金眼



http://www.tudou.com/plcover/HFAo6POcE5s/

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

■COS角色 九条辽 ■出自《求生档案 天空的彼端》 ■Coser 乙太

偶像大师 纵情高歌 赤盘·青盘

アイドルマスター マストソングス 赤盘・青盘

■BNEI ■2015年12月10日 ■音乐 ■日版



PSV

- 双版本涵盖《偶像大师》十年经典曲目
- 无处不在的“《偶像大师》系列”小细节
- 服务于粉丝们的演唱会模式

热血推荐 24





本作几乎可以称为《太鼓之达人V》的大型有料DLC，分两个版本售卖多少有“骗钱”之感。**不过诸如演唱会模式中特别的主题、偶像与观众的互动等细节，都能让人会心一笑。**另外，由于“《偶像大师》系列”的曲目一向非常出彩，因此对于两个系列的玩家来说，本作都有值得入手的亮点。



作为《太鼓达人》套上《偶像大师》外皮的作品，游戏的玩法一目了然。对于喜欢《偶像大师》的玩家，在游戏菜单和Live演奏各处加入的偶像们的语音听起来就已经非常有爱。除了制作人等级和众多的收集要素之外，Live演奏中能够使用的荧光棒也让游戏更有《偶像大师》的色彩。



本作保持了“《太鼓达人》系列”的一贯玩法，系列的老玩家能够快速上手，“演唱会”模式让人眼前一亮。作为一款以《偶像大师》为主题的作品，本作的选曲全部出自“《偶像大师》系列”，虽然受众面有所缩减，但是乐曲的质量有所保证，对于“《偶像大师》系列”的粉丝也极具吸引力。

奇迹少女祭

ミラクルガールズフェスティバル

■SEGA ■2015年12月17日 ■音乐 ■日版



PSV

- 收录多部人气动画作品
- 角色建模精细，动作流畅
- 演唱会气氛浓厚，临场感十足

23





虽然系统沿用自“《初音未来 歌姬计划》系列”，但并非是生搬硬套，反而有不同的特色。来自11部动画作品中的角色们建模精细、动作流畅，并通过精心编排的舞蹈动作、镜头切换以及热烈的观众应援，营造出真实的Live临场感，友好的难度设置也更加适合不太擅长音乐游戏的轻度玩家。



本作登场的作品数量很多，其中不乏一些比较热门的动画，玩家可以很容易地找到自己喜欢的作品。而就和游戏标题一样，本作中所有歌曲的演出都是参照演唱会的效果，演出效果一流。不过游戏系统还是《初音未来 未来计划》那老一套，没有足够的“爱”的话玩家很难把本作坚持玩下去。



虽然以热播动画为卖点的游戏很多都粗制滥造，但本作的质量意外不错。**系统跟“《歌姬计划》系列”几乎如出一辙，使得游戏更容易上手，而且游戏的演出非常流畅，几乎没有丢帧，推荐给喜欢这些动画的玩家。**不过总的来说游戏的歌曲还是少了点，一些可以加进来的新曲也很遗憾并没有。

求生档案 天空的彼端

イグジストアーカイヴ - The Other Side of the Sky -

■Spike Chunsoft ■2015年12月17日 ■角色扮演 ■日版



PS4/PSV

- “《女神侧身像》系列”精神续作
- 出色的游戏配乐
- 极具深度的战斗系统

23





主要的系统继承自“《女神侧身像》系列”，成熟的系统架构保证了游戏的可玩性。**游戏的场景设计精美，战斗演出也足够华丽，人物建模稍显简陋，身材比例不够协调。**以任务形式进行的主线剧情缺乏连贯性，多结局的设定使得本作的耐玩度有所提升，出色的配乐是本作的亮点之一。



本作的战斗系统和“《女神侧身像》系列”一脉相承，打起来感觉相当爽快。但相比其他角色扮演游戏，本作的节奏相对缓慢，剧情和系统都需要玩家游玩长时间后才会全部开放。游戏时常有拖慢现象，战斗虽然爽快但节奏较慢，较难的上手难度也让轻度玩家很难找到本作的乐趣所在。



奇怪的人物建模比例应该是最大败笔，让莫星太朗的人设黯然失色。游戏本身是典型的《女神侧身像》玩法，老玩家可以快速上手。战斗的演出效果虽然算不上是华丽，但无比爽快，用范围技攻击大片敌人时尤其过瘾。只是PS4版稍有掉帧，PSV版表现更差。樱庭统的音乐一如既往地优秀。

电击文库 战斗巅峰 再燃

电击文库 FIGHTING CLIMAX IGNITION

■SEGA ■格斗
■2015年12月17日 ■日版



PS4/PS3/PSV

- 豪华角色阵容，分量十足
- 全新系统加入，战术多变
- 支持跨平台联机



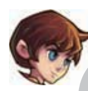
23



对战方面的变化并不是很大，前作中八成的连段在本作中依然成立，往好的方面看自然是保持了前作的爽快度，不过也难免被人诟病为“资料篇”。新加入的“点火”和“双重点火”系统可以选择操作角色、援护角色和Blast角色之一进行强化，在一定程度上丰富了玩家的战略选择。



虽然本作是一款新作，但更像是一款前作的资料片，游戏的大幅改动并不多，增加了新的可操控角色以及新的援护角色，使得打法更加多变。系统方面做出了一些小改动，但仍然变化不大。自定义角色可以更改角色服装这一点十分吸引人。支持跨平台联机也无形中增加了网战的玩家数量。



完全可以看作是上一作的强化版，新增角色的招式和必杀技还原度满点，角色之间的有趣互动也会让玩家会心一笑。梦幻对决模式得到了保留，包括部分的奖杯的达成条件更是各种neta玩的飞起。新加入的强化援护系统更佳突出了玩家的战斗风格，同时也使得游戏的对局更有战略性。

JOJO的奇妙冒险 天堂之眼

ジョジョの奇妙な冒険　アイズオブヘブン

■BNEI ■动作
■2015年12月17日 ■日版



PS4/PS3

- 完全原创的剧情
- 轻松上手的游戏操作
- 忠实原作的风格表现
- 登场人物众多



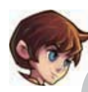
23



十分欢乐的一款JOJO游戏，其中涵盖了超过50名来自原作中的角色可供选择，对于系列粉丝来说简直是一场盛宴。其中无论是对人物的还原，还是整体的美术表现风格都十分到位，角色的招式设计也各具特色。可惜就游戏本身而言，没有足够的连续性，平衡性也有不小的问题。



改为CC2擅长的乱斗风格后，本作终于一扫前作阴霾，在保持对原作的高还原度的基础上，内容更加厚道。**故事模式虽是原创穿越剧，但流程扎实，还加入了成长要素，几处剧本衔接很有心思。**战斗效果华丽，系统对抗性强，只可惜不能本地对战，幻灯片式的网战体验不佳，让人颇为遗憾。



粗线条的描绘、夸张的POSE以及大量动态效果的拟声词，本作完美还原了动漫原作的画风。由荒木老师亲自监修的原创剧情更像是官方发糖的福利，不少粉丝们私下里讨论的梗也被完全再现。战斗除了演出效果满点的大魄力必杀，不少角色之间的合体技绝对会让喜欢YY的粉丝们感动不已。

Nitro+爆破者 少女们的无尽决斗

ニトロプラス ブラスターズ -ヒロインズ インフィニット デュエル-

■Marvelous ■格斗
■2015年12月10日 ■日版



PS4/PS3

- Nitroplus相关众多女主角集结
- 华丽的必杀技演出
- 硬派严谨的战斗系统



19



作为N+社的粉丝而言，本作的参战角色虽然不多，但是选的角色都让人满意。**支援角色的数量众多，而且很多经典的招式和场景都有还原，必杀技插入动画播片很有魄力。**由于几乎是街机原版移植过来的，画面比较一般。而且没有连段和教学模式，训练模式可设置的项目也很少，对新手不友好。



七拼八凑的出场阵容对动漫迷来说已经算得上是豪华了，不过似乎应该称为“N+×虚渊玄格斗”更加合适。系统方面很明显是模仿《电击文库 战斗巅峰》，不过无论是角色动作还是招式设定都要略逊一等，当然作为一款格斗游戏来说基本的素质还是具备的。简单易学的特征也适合新人上手。

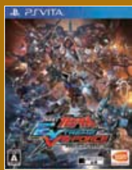


由多部动漫作品人气女角色参战作为卖点的格斗游戏，系统借鉴了时下流行的2D格斗游戏，特别的是游戏中可以选择两名援护角色，根据援护角色的不同可以衍生出不同的打法。由于是街机版的简单移植，游戏画面有明显的黑边，训练模式中也不能调整角色状态，让人有种半成品的感觉。

机动战士高达EXTREME VS-FORCE

机动战士ガンダム EXTREME VS-FORCE

■BNEI ■动作
■2015年12月23日 ■日版



PSV

- 独占的新机体优先使用权
- 系列前所未有的战场模式
- 较多的同屏第人数



16



本作只有一个可玩的单人模式，大规模的战场以及较多的同屏敌人数让人眼前一亮，机体的建模也令人满意。不过除去这些，略显奇怪的手感、简陋的场景，以及被阉割的机体数量，都让本作无法算得上是合格的作品。无法支持网络联机，没有单人自由对战模式也是本作的主要扣分点。



虽然能够在掌机平台上体验到“巴巴托斯高达”等新机体，但是本作各方面的粗制滥造都让人感到有赶工之嫌。诡异的视角以及奇怪的锁定系统让游戏的爽快度大打折扣，被缩减的机体数量，也让人怀疑是不是有一大波“骗钱”DLC袭来。不支持4人进行2对2的对战是最大的败笔。



本作的品质只能用失望来形容，虽然继承自《VS》系列”的系统使得手感有一定保障，但是其他缺点让人难以忍受，比如原本上百台的可选机体缩水到剩下40多，单机内容贫乏，对战系统缩水成了只能1人带一台NPC对战，严重损失了系列“2对2”的精髓。即使是系列粉丝也难以满意。



芬里尔情报局

GOD EATER DATABASE

栏目主持：秋沙雨

随着 12 月的到来，《噬神者 解放重生》中文版也迎来了发售，BNEI 在前段时间公开了关于中文版的更多情报，而在近期又给日版进行了两次大型更新，追加了不少捕食动作。《噬神者 OFFSHOT》与欧美地区方面也有不少新追加的情报。

噬神者 解放重生

中文版内容介绍





《噬神者 解放重生》繁体中文版的试玩版早在 11 月 19 日就在 PS 商店进行了配信，而中文版在 12 月 24 日发售，相信各位读者拿到本期杂志时已经能在 PS 商店看到它的身影了。繁体中文版能够继承日文版试玩版、日文版正式版以及繁体中文版试玩版的存档记录。繁体中文版采用的是中文字幕、日文语音的规格。

同时繁体中文版的特典也与日版有所不同，日版的预约特典为支援角色龙胆、艾莉莎以及动画版主角莲华的服装与神机。中文版的初回特典为在曾在本专页里介绍过的四位支援角色，分别是索玛、佐久夜、浩太与艾莉莎，这四个角色的性能可以在第 381 期的芬里尔情报局进行确认。

大型更新内容

到 12 月为止，《噬神者 解放重生》共经历了两次大型更新，两次更新除了修正游戏里的 BUG 和进行优化之外，还增加了不少新的内容，当中就包括新的支援角色与新的捕食动作。

新增的支援角色



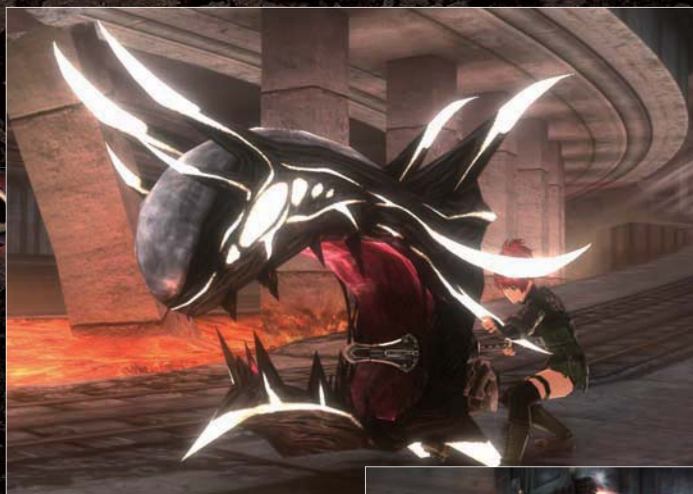
支援角色“阿妮特”
使用神机：喷射锤 / 狙击枪

支援角色“费德里克”
使用神机：短剑 / 冲锋枪

新追加的捕食动作

以下为两次大型更新新追加的捕食动作与可装备的类型。

名称	蓄力	快速	连击	垫步	空中
支援治疗式・オルカ	○	×	×	×	×
突击疾走式・ベンディガ–	○	×	×	×	×
超广范围改式・カガチ	○	×	×	×	×
壹式・纷红	○	×	×	×	×
壹式・黄支子	○	×	×	×	×
壹式・躑躅	○	×	×	×	×
壹式・天色	○	×	×	×	×
连结临界式・金の咢	○	×	×	×	×
强袭离脱式・ドランク	×	○	○	○	×
滞空跳跃式・升瀑	×	○	○	○	×
对噬反应式・ディオネア	×	○	○	○	×
对地强袭特殊式・银爪	×	○	○	○	×
浮游离脱式・ガイスト	×	×	×	×	○
滞空滑走式・飞燕	×	×	×	×	○
对地旋回式・霞ノ扇	×	×	×	×	○
滞空近接特殊式・真珠鸟	×	×	×	×	○





● 支援治疗式・オルカ

捕食后能够在原地设置让我方成员回复的神谕细胞，玩家本身无法进行回复。

●突击疾走式・ベンディガ－

可以进行长距离的突进捕食。



●超广范围改式・カガチ

ミズチ的改良型，蓄力时间长，不过神机解放槽的回复量也很多。



●壹式・纷红

捕食成功后我方全体成员在一定时间内火属性攻击力提升。



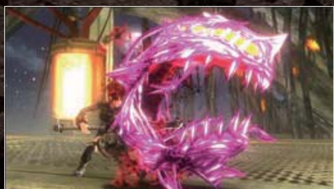
●壹式・黄支子

捕食成功后我方全体成员在一定时间内雷属性攻击力提升。



●壹式・踯躅

捕食成功后我方全体成员在一定时间内神属性攻击力提升。



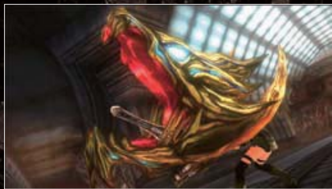
●壹式・天色

捕食成功后我方全体成员在一定时间内冰属性攻击力提升。



●连结临界式・金の咢

捕食时间非常长，而且会将自己的 ST 消耗至尽，一旦捕食成功后同伴的神机解放等级就会提升至最高。



●强袭离脱式・ドランク

消费 ST 来进行突进捕食，捕食成功后就会马上后退并进入神机解放状态。



●滞空跳跃式・升瀑

一边飞越到荒神正上方一边捕食，使用时会消耗少量 ST。



●对噬反应式・ディオネア

在捕食动作中如果受到敌人的攻击而被迫中断的话，捕食时的伤害就会增加，在制御单元为强化类时才会发动。



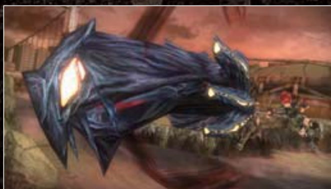
●对地强袭特殊式・银爪

类似于捕食动作狱爪，和狱爪相比神机解放槽的增加量减少，不过荒神弹的获得数量增多。



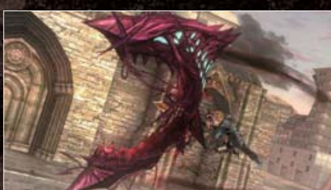
●浮游离脱式・ガイスト

在空中对正前方进行捕食，捕食成功后会一边后退一边进入神机解放状态。



●滞空滑走式・飞燕

在空中向正前方进行突进捕食，使用时会消耗少量 ST。



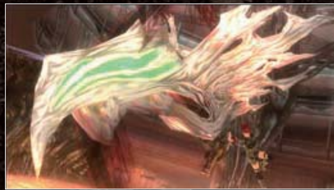
●对地旋回式・霞ノ扇

在空中对地面的荒神进行大范围的捕食。



●滞空近接特殊式・真珠鸟

行动与一般的滞空近接式捕食动作一样，不同的是命中时 OP 的回复量比一般的滞空捕食要多。



追加任务





在第二次大型更新里追加了新的挑战任务，里面追加了“地母波里提毗”的新亚种“地母巴尔法”。

新追加的服装与发型





在第二次大型更新里为玩家角色追加了新的服装和发型。新的服装是在《噬神者 2 狂怒解放》里曾登场过的与小钢珠版《噬神者》联动的青蛙服装。





发型追加了男性和女性各 9 种，共计 18 种发型。

登陆欧美地区

在 12 月 21 日，BNEI 海外部门公开了本世代《噬神者》系列”登陆欧美地区的消息。曾在 2011 年，PSP 平台的《噬神者 爆裂》曾登陆过欧美地区，之后四年里“《噬神者》系列”新作的欧美版都没有任何动静。这次登陆欧美地区的作品是在今年发售的《噬神者 2 狂怒解放》与《噬神者 解放重生》，两部作品都将于 2016 年夏发售。

传说频道 Tales of Channel

栏目主持：秋沙雨

时间飞逝，2015 年进入了今年最后的一个月，同时"《传说》系列"也正式迎来了 20 周年，在 20 周年纪念日当天，于 6 月公布的《狂怒传说》终于公开了久违半年的续报与新的影像，当中还有新角色的身影，在本期杂志的光盘里收录了本作的最新影像。同时还公布了手游《星光传说》的新篇章情报与新手游《光芒传说》的消息。

Tales Of 游戏情报

●新作动态

狂怒传说

新角色"莱菲赛特"



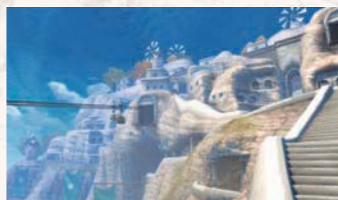


年龄：10 岁　身高：142cm
声优：浅仓杏美　人设：岩本稔
武器：纸叶　战斗风格：圣隶术士

圣隶族出身的少年，从出生时开始就没有被赋予名字，一直被人当做施放圣隶术的道具来对待。不知道除了遵从主人命令以外的生活方式，也不带有自己的自我意志。在和贝尔贝特相遇的时候他那没有感情和意志的行为曾让贝尔贝特感到火大。但是通过旅途，他学到了很多的东西，同时也让他的心灵与意志得到了成长。他渐渐地成为了能够支撑起贝尔贝特的存在。

"Berseria"的舞台





本作的故事舞台"米德冈特圣导王国"所在的世界名为威斯特兰德（ウェイストランド），在世界的中央有着一块广阔的土地。这块土地在遥远的未来时代里是被称之为"格林伍德（グリンウッド）"的大陆。

格林伍德大陆是《热情传说》（以下简称为《TOZ》）的故事舞台，本作的时代位于《TOZ》的过去，在这时候这块大陆还没有被称作格林伍德。在现实世界里，很少会发生大陆规模的自然变化，但是在《TOZ》的过去至少发生过两次大陆规模的地壳运动。

本作的舞台米德冈特圣导王国坐落于这块大陆之上，王国由数块大地与诸多的群岛所组成，虽说是和《TOZ》位于同一块大陆，但是本作的自然风貌与《TOZ》还是有着很大的不同，无论是城镇还是各处的地名都与《TOZ》时代的不一样。但是在其中也有着能够让人联想到未来世界（《TOZ》）的文化或自然景观。通过探索这个世界，也许能够找到在未来的时代里没有被传承下来的历史真相也说不定。



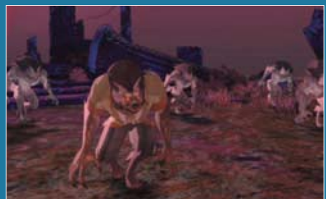


※ 上图为《热情传说》时代的格林伍德大陆风景

剧情介绍

在 3 年前，致使人变成魔物的疾病——"业魔病"在各地蔓延，让世界进入了混乱的时代。居住在米德冈特圣导王国边境村庄里的少女贝尔贝特与家人一起在混乱的时代里相互扶持着过着平和的日子。但是在绯色的月亮升起的那个晚上，包括她自己在内的这一切都变了。她被所信任的人背叛，深爱的亲人们被夺走了性命，神秘的力量吞噬了她的左手，让她的手变成了能够吞食魔物的魔手……

在 3 年之后的现在，王国由于救世主的登场而渐渐恢复成有秩序的世界，就在这时贝尔贝特开始活动了起来，她的眼中寄宿着的是对夺走了她所有东西的救世主的愤恨……





关键词

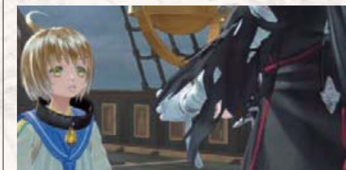
●业魔：人类变成魔物之后的姿态。感染业魔病的不仅仅只有人类，也有动物会感染上业魔病，这也使得业魔有着各种各样的形态。



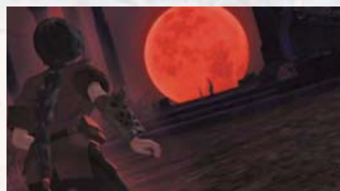
●业魔病：会让人变成魔物的病症，患病的人大多数都会变得狂暴，然后袭击其他人，不过有些患病者还是能够保持着理智。

●圣隶族：能够利用自然之力来施放术的种族。他们大多数都没有自我意识，成为了他们主人的人类将他们当做使魔来使役着，没有主人的命令他们甚至不能说话或者活动手脚，就算被命令去自爆也会毫不犹豫地执行。不过当中也有拥有着自我意识的圣隶族存在。圣隶族之所以没有自我意识也是有着某些原因的。

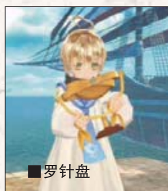




●绯之夜：绯色之月升起的夜晚。有人说这与业魔病有着什么关系，同时，夺走了贝尔贝特的所有并让她改变的那一天也正式绯之夜。



与剧情有关的三个道具


■罗针盘


■梳子


■苹果

战斗系统的进化

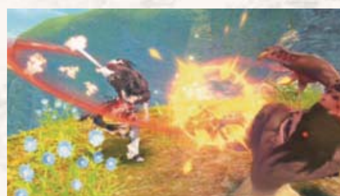
本作的战斗系统依然为系列传统的 LMBS（线性战斗系统）。不过与各作相比，《TOB》的战斗系统有很大的变化，其变化之处有三处：

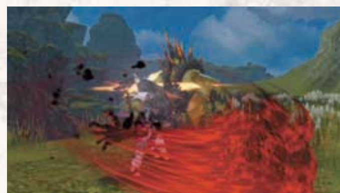
①左摇杆的角色移动从历代作的单向线性移动变成了自由线性移动。《深渊传说》首次导入了自由线性移动（FreeLine）的概念，不过在战场里角色面对目标敌人时的移动依然默认为前后的单线移动，想要在战场上自由跑动得使用 L2 键＋左摇杆才行。而在本作里，角色在战场上的移动直接默认为自由线性移动。

②右摇杆能够直接调整改变战斗时的镜头角度。这是制作组在《TOZ》里吸取到了经验教训之后所采取的措施。

③○ × □△四个键能够自由设置术技。

贝尔贝特的默认武器为右手的刺突刃，其战斗风格为刺突剑士，以刺突刃和足技为主的前卫战斗类型。在最新公开的影像里还有一段她使用着刺突刃和左手的魔手来战斗的片段，关于她的左手的情报还得等待官方日后的情报公开。





莱菲赛特的武器为纸叶，其战斗风格为圣隶术士。在战斗里他能够使用回复类与攻击类的圣隶术来在后方进行支援，同时还能操纵纸叶进行近身攻击。在《热情传说》操作过队伍角色莱拉的读者们想必对这个武器不会感到陌生，莱菲赛特的纸叶与莱拉的纸叶有什么样的不同也是值得期待的一个要素。





《TOB》豆知识

●《狂怒传说》将会在 2016 年发售。欧美版本平台为 PS4，和日版一样预定于 2016 年发售。

●本作的主题是“感情与理”。“理（ことわり）”在日语里的意思是理由、事物的道理和原理。胸怀激情之人（贝尔贝特）与舍弃情感贯彻道理之人的对立是本作剧情的一大看点。

●本作的画师阵容与《TOZ》相同，分别为猪股睦实（いのまたむつみ）、藤岛康介、岩本稔与奥村大悟。

●贝尔贝特全名为贝尔贝特・克劳（ベルベット・クラウ）。她的左手有着和业魔一样远超常人的力量，在其中还有着区别于通常业魔的能力。

星光传说

2016 年春季将配信新篇章

正在 IOS 与 Android 平台配信的《星光传说》目前正在进入第二部的故事《光与暗的救世主》的最后阶段。在 12 月 15 日，BNEI 公布了《星光传说》第三部新故事的标题《结晶的大地与引导之光》，新章的配信预定在 2016 年春季开始。新章依然采用多主角的形式，目前公开的第一位主角为《热情传说》的主角史雷，同时他的亲友米库里欧也将会作为重要角色和他一起登场。



光芒传说

在 12 月 15 日的发布会上，BNEI 公开了“《传说》系列”的手游新作《光芒传说（Tales of the Rays）》。本作的人设是松原秀典（代表作：《樱花大战》《我的女神》等），剧本原案为《仙乐传说》与《深渊传说》的编辑实弥岛巧。本作的舞台是名为“提尔・纳・诺古”的世界，能够操纵魔镜之力的少年伊克斯在这里展开了他的旅途。伊克斯・涅维是本作的主角，声优花江夏树。本作的平台为 IOS 与 Android，配信时间尚未确定。



热情传说 X

在今年传说祭上公布的系列 20 周年纪念动画终于在 20 周年纪念日这一天公布了其真正的名字，本作名为《热情传说 X（Tales of Zestiria the X）》，标题里的“X”读作“Cross”，意味“交错；交叉；混合”。在 2016 年开始放送，详情目前还尚未公布，不过有猜测说本作剧情将用于衔接《TOZ》与《TOB》。

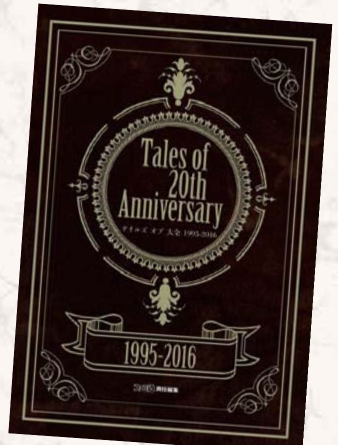


Tales Of 周边动向

《20 周年纪念 传说大全 1995-2016》在周年纪念日发售

在 2011 年，Fami 通编辑部曾经发行过一本 15 周年纪念书籍《15 周年纪念 传说大全 1995-2011》，其厚道的内容与物理重量让不少粉丝为其细腻的内容以及“感人”的运费所触动，这本书后来在日本亚马逊卖到缺货。在 20 周年这一值得纪念的时刻，Fami 通编辑部将在 15 周年的《传说大全》基础上增加内容，推出 20 周年版的《传说大全》。

《20 周年纪念 传说大全 1995-2016》全书共 848 页，收录系列所有作品（包括外传、页游、网游、手游在内）共计 470 人以上的角色名鉴，系列大辞典词条 2600 条以上。相比起 15 周年版，本书将会追加《无尽传说》《无尽传说 2》《热情传说》三部正统作以及《链接传说》《星光传说》等手游的内容。本书售价 3888 日元，目前已经在各大日本购物网站上架。而 Book ☆ Walker 等电子书网站的配信时间则要晚上一个月，电子版配信时间为 2016 年 1 月 15 日。



编辑视点 EDITORS'OPINIONS

故事线索的重要性



想要让玩家理解剧情，那么线索的铺垫是最为重要的。如何布置这些线索，让玩家在游戏过程中了解到这其中的故事，就是制作组和编剧所要考虑的事了。相反地，如果玩家没有 get 到这些线索，那么当他们在一无所知的情况下直接看到结果，对剧情的理解就会与编剧原本的设想有所分歧。《热情传说》就是典型的反面例子之一，笔者在重玩本作的中文版时感受尤其深刻。

> 玩家习惯于只和一个NPC 对话就能触发支线和只看主线就能理解角色与剧情的形式，当这一形式一旦改变，没有适应变化的玩家按照往常的习惯来收集线索时对剧情的理解就会产生歧义。

制作组在《热情传说》里做了很多新尝试，非线性的剧情展开就是其中之一，在游戏里有些时候玩家不需要和指定的角色对话也能够继续剧情，触发支线的 NPC 更是安排了复数的角色，玩家只需要与其中一个角色对话就能够触发支线。这看似有着很高的自由度，但是当编剧将支线甚至是主线的线索都安排给了这些 NPC，玩家只与其中一个说话就继续跑剧情而无视了其他 NPC 的话，那么对剧情的展开就会有些一头雾水。就拿工匠之城拉斯顿贝尔的庇护复活支线来说，很多玩家都弄不懂为什么史雷把小女孩玛格丽特身上的污垢净化之后玛格丽特却死了，甚至有玩家认为是史雷杀了她。而这些线索分布在了触发支线前的 NPC 对话以及触发支线后第一场战斗里的对话之中，在 NPC 对话里可以得知在工匠之城已经发生过了三起杀人事件，而在战斗时莱拉会说狼人凭魔会在月圆之夜出现，按照现实世界里的时间来算的话，一个月里只有一次月圆的时间，也就是说玛格丽特的凭魔化至少有三个月以上，小孩子的身体承受不住这么长时间的消耗，如果不净化的话恐怕最后她的肉体消失了也还是会作为凭魔继续徘徊在城镇里。在后期有几个支线也有凭魔化的小孩，和玛格丽特相比，他们要么就是凭魔化程度不深，要么就是凭魔化时间短，也因此最后才能平安地净化掉身上的污垢。而这些都是玩家们在未收齐线索的情况下所了解不到的。

这类线索的安排对玩家对于角色和剧情的评价紧密相关，玩家习惯于只和一个 NPC 对话就能触发支线和只看主线就能理解角色与剧情的形式，当这一形式一旦改变，没有适应变化的玩家按照往常的习惯来收集线索时对剧情的理解就会产生歧义。很多时候玩家为了赶着通关就忽略或者错过了一些 NPC 对话，如何让玩家们能够适时地获取到这些线索就是制作组与编剧的最大课题。在这一点上《热情传说》就做得不到位，无论是线索的安排顺序还是让玩家获得线索的时机都安排得欠妥。制作人在 2015 年年中的访谈里曾说过这一问题，并表示将会在下一部作品(《狂怒传说》)里改变一下叙事方式，让玩家能够更直观地看懂剧情之中的线索。因此这款系列新作也变得让我更为期待。

[文：秋沙雨]

年逾50下岗失业 搞个体再创辉煌

这半个月游戏业界发生了一个大新闻！小岛秀夫成立了独立工作室“Kojima Productions”，其实看到这条新闻，我的内心还是比较淡定的，毕竟有三上真司、神谷英树这样的制作人为先例，所以大牌制作人离开老东家也不是完全活不下去的样子。所以你要问我对于这件事支不支持，我当然是支持的。

依稀记得早年间，众多日厂中都有几个代表着门面的知名制作人，大家在谈论游戏本身的时候，也总忘不了要捎带着聊上两句制作人的轶事。可如今日本游戏市场的变动翻天覆地，制作人文化也受到了冲击，于是似乎我们每一年都能听到，曾经代表着某公司的大牌制作人离职，凑起来简直都可以写出一本大事记了。不过事情一直到今年小岛秀夫和 Konami 这勘称史诗级别的撕“哔”大战，似乎才让我们意识到，整个日本游戏界的去制作人行动，已经几乎达到了“完全的胜利”。



其实多年来，玩着带有制作人明显个人烙印的游戏，玩家已经将制作人的风格与游戏品牌本身相融合，换了制作人，即使游戏素质依旧出色，可能这种“换汤不换药”的行为玩家也不会买单，对！我们只要百年老汤。想想当年《忍龙 3》发售以后，虽然游戏本身问题并没有那么夸张，甚至在许多地方还要做的更人性化一些，可却被说是丢失了《忍龙》的魂，也许这就是很多老玩家不能放下的制作人情结。如今《DOA》没有了“硫酸脸”好像也少了许多的讨论声，眼看《沙排》新作发售在即，不知道最后又会得到怎样的评价。

反观欧美方面，制作人的名望远没有日厂这边那么高，许多制作人露面后，玩家都不知道这人是谁，但是一看履历才发现，我去！这人这么牛！就好像如今俨然已经登上神坛的顽皮狗，上一年经过了大批核心技术骨干的离职潮，虽然影响了游戏的发售时间，作品质量可能也会受到波及，但至少没有产生那种“没有那谁这游戏还能玩？”的声音。如此一对比，当年捧起这些制作人的是日厂本身，如今因为市场大环境的变革，又是日厂不得不亲手将这个现象抹去。还好从结果上来说，目前的日系游戏，的确几乎再没什么人去关注制作人的问题，玩家更多的注意力都被转移到了游戏本身，所以就效果而言，其实是成功的。

如今这些极具个性的制作人，离开公司后就好像脱离了“大锅饭”时代的个体户，他们有的获得了成功，有的却过得并不尽如人意。在面对现实中柴米油盐的生活后，也磨平了自己孤高的性格，开始更多地为利益上的事情作出考虑，想一想小岛秀夫如今也是 52 岁的人了，看着他这一年中明显苍老了许多(不知道是不是因为造型的错觉)，人生出现了这么大的变动，这把“老骨头”折腾起来，不免令玩家们有些心疼。

就粉丝群体而言，即便在众多大牌制作人中，小岛也算是星中之星，如今刚刚自立门户就得到了索尼的大力扶持，眼看前路要坦荡许多，这里也衷心希望小岛秀夫可以继续带给玩家更好的游戏和更多的感动。

[文：筒子君]

> 毕竟有三上真司、神谷英树这样的制作人为先例，所以大牌制作人离开老东家也不是完全活不下去的样子。所以你要问我对于小岛离职这件事支不支持，我当然是支持的。

文 初心者 美编 NINA

DRAGON QUEST BUILDERS

ドラゴンクエストビルダーズ アレフガルドを復活せよ

作为“《勇者斗恶龙》系列”30周年纪念作品之一的《勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧》是系列首款沙箱游戏。与同类的方块沙箱游戏相比，本作缺少了多人联机的模式，但角色扮演成分所占的比重相当大，可以说是继承了系列一贯重视剧情的传统。

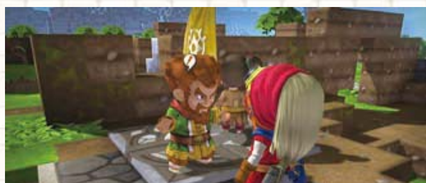


勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧	Square Enix	角色扮演
ドラゴンクエストビルダーズ アレフガルドを復活せよ		日版
2016年1月28日	本地1人，在线1人	对应年龄：全年龄
售价为PS4：7800日元、PS3：6800日元、PSV：5980日元		

多机种

冒险与创造之旅

本作将提供两种游戏模式，它们分别是可以体验剧情的“故事模式”和提供创造空间的“自由建造模式”。





▲冒险旅途中遇到的人们，会从对话里面透露重要的任务信息。可见角色扮演依然是游戏的核心要素。

◀故事模式中，世界各地的区域会在玩家成功击败主线BOSS之后依次开放。打怪兽刷素材自然也是玩家的日常任务。

在故事模式里，玩家将扮演建造者（Builder），在初代《勇者斗恶龙》世界的多个区域中遇到需要帮助的人们，并为他们重建城镇。除了能够逐步学习到游戏的玩法之外，玩家还会从零开始掌握各种物品的制造方法，当然了，故事剧情和任务也是这个模式的主要环节。

在完成了最初的大陆的故事之后会出现“未知的岛屿”，也就是开启了自由模式。玩家可以使用在故事模式里面已经学会了的配方，在岛屿上面自由地进行建造。

未知的岛屿之上有着3个大的区域。包括玩家一开始会进入的初始区域，聚集了所有曾经在故事模式中出现过的怪兽和素材的大陆区域，以及可以跟接连不断地出现的怪兽战斗的战斗岛屿区域。其中，初始区域不仅提供了大量的素材，而且还是本作利用网络的位置。只要连接上PSN，就能够跟全国的玩家分享自己的建筑物。

初始区域



▲初始区域不只是自由建造的起点，经过一段时间后也会有NPC出现。有时候还会有怪兽NPC露脸。



▲在维持单人游戏的同时，与其他玩家分享自己的创造成果。

值得一提的是，能够分享的建筑并不是无限大的。玩家要选择某个位置，并在一定范围内进行建造，然后设置一个门牌，就可以将建筑物圈起来并上传到网络。

已完成的大陆区域

由于初始区域并不会把所有素材都拱手相让，玩家需要来到大陆区域打怪，获得那些特定的怪物掉落素材。

战斗岛屿区域

来到战斗岛屿区域，使用特殊的票券就会召唤出怪兽军团。挑战成功的话还能入手设计图和合成配方哦！

建造者斗恶龙

这是一个“勇者”已死的世界，然而击退怪兽的勇敢之人依然存在。除了用剑砍几下就能消灭的小怪物之外，本作中还设置了大型的BOSS战。比如巨像就是在游戏初期的一个庞然大物。



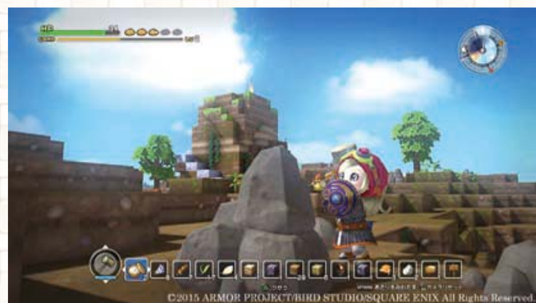


在对付巨像时，玩家将面对巨像强大的破坏能力。即便玩家躲在城镇里面，它也会举起巨石投向城墙，把墙壁砸开一个大窟窿。不想辛辛苦苦复原的建筑物被彻底摧毁的话，就要想办法迎难而上！

本作与同类游戏的最大区别，是更加强调任务、战斗和角色培养要素。比方说主人公甚至可以学习到“特技”，使用蓄力技就能造成更高的伤害，而且会对周围地形产生破坏效果，从而更快地收集到大量的素材。



◀武器、防具（衣服）、盾牌和饰品，传统角色扮演游戏的装备一个都不少。而且武器还能同时最多装备五个，随机应变地切换使用。随之更变外观的“纸娃娃”功能也非常引人注目。



▶跟许多方块建造类游戏类似，初期的装备并不能破坏所有的场景元素，而且针对不同的素材收集，会有效率更高的上级装备。



◀除了靠“领悟”就能学到的配方之外，有些装备的配方还得靠完成任务（比如怪兽的委托）才会掌握。





▶在BOSS战中使用“陷阱”类道具是个好主意。在巨像脚下设置魔法球，把它炸得跪倒之后，就是猛烈反攻的好机会了。

开拓未知的大陆

沿着主线剧情推进，玩家就会遇上BOSS战，而战胜之后就会开启到达下一个新大陆的大门。每个大陆上，又分为许多不同的区域，而每个区域都有各自的专属素材和怪物。以城镇为据点，不断拓展冒险的领域吧！



▲冒险的第一步起于草原地带。只有史莱姆和奇美拉之类的弱小怪物给建造者练练手。



▶峭壁嶙峋的山岳地带，可以利用山崖上的植物来攀爬。





◀沙漠的严酷环境并不代表栖息在这里的怪物更加稀少。远处的轮廓似乎显示了这里存在着金字塔一样的建筑物。

▼序章的BOSS巨像在这里已经不是稀罕的怪物了，当然了，这里也是采集贵重矿材的好地方。

病魔入侵之地

游戏的第二个舞台就是被病魔入侵的大地“利姆达尔”。击败巨像之后，建造者来到了世界的第二个大陆。这里的城镇除了被破坏之外，还到处都是病人和死者。建造者来到这片大陆之后，接到的第一个任务就是来自修女艾儿。在协助她找到药物素材治疗病人之后，就把医院建造起来吧！



更危险的魔物！

利姆达尔这片大陆不仅是病魔肆虐之地，而且还遍布着棘手的怪物。它们的攻击带有混乱、麻痹和中毒等耳熟能详的异常状态，如何应对这些麻烦，将是建造者的新课题。







灼热熔岩覆盖之地

有了前面两个大陆的历练，建造者将前往四处都有岩浆喷射的新大陆“玛依拉”。曾经这里还是绿意盎然的温泉圣地，如今却变成了干涸枯萎的荒蛮地带。







来到第三片大陆的建造者，将掌握新的配方，获得新的建设能力。其中轨道车就是非常便利的新道具。除了可以在铺设好的轨道上面自动运行，带有尖头的金属轨道车还能直接把敌人撞飞并造成伤害，从而安全地抵达目的地。此外本作还准备了多种陷阱机关，有待玩家在正式版游戏中慢慢发掘。

铺设铁路虽然比较费时，但也是一劳永逸的好事。铁路的素材有斜坡、直路和拐角三种。站在铁路上面使用轨道车，然后按下其中一个方向就会一路前进。当然了中途还是可以掉头的。





◀按照自己的喜好，把铁路延伸到空中也没问题。只不过要小心避免高空坠落的意外。

▶主人公逐渐接近故事的核心，要面临的敌人也更加危险。守卫和魔法师严防的城寨，要用大炮等道具才能更快地攻陷。



◀提到角色扮演游戏就少不了组队要素。救出来的NPC还会加入我们的队伍，协力击败敌人！



▶凑齐必要的道具，再放上一个温泉方块，一池温泉就完成了。即便拿走温泉方块，池水也会保留下来。据说如果NPC走进温泉的话还会看到喜闻乐见的装束……



街头霸王V	Capcom	格斗
PS4	ストリートファイターV	日版
2016年2月16日	本地1~2人，在线2人	对应年龄：未定
售价未定		

随着发售日的临近，《街头霸王Ⅴ》又先后公布了两名可操作角色的情报，至此发售时游戏实装的所有16名角色都已经全部公开，除此之外，官方也承诺在游戏发售后的一年内，将会以DLC的形式陆续追加6名可操作角色，使最终可操作角色达到22人。下面就让我们一探这最后两名角色的究竟，然后等待正式发售日的到来吧！

文 伽蓝 美编 anubis



热血斗阵 即将开幕！



方

狡猾毒手

方是《街头霸王Ⅴ》最后一名公布的全新角色，其本人自称是影罗四天王中的第二位，而在他的主题对战舞台中也可以看到四天王中除沙盖特以外人员的雕像，这也意味着他取代了沙盖特的位置。方是一名使用毒的高手，在战斗中设法让对手中毒是其战斗的核心。



二升毒

方朝对手投出毒雾弹，毒雾弹本身并没有攻击力，但毒雾弹本身是无法防御的，因此对手只要触碰到毒雾弹就会进入中毒状态。







毒浓雾

方将毒物围绕在身体的附近，只要简单地靠近对手就能使对手中毒，中毒状态下对手的体力会徐徐下降，再配合其他的技可以将对手玩弄于股掌之中。







毒之羽

方以极其滑稽的姿态跃至半空中，在空中像小鸟一样滑动带有剧毒的双臂，使对手受到巨大伤害。









V Skill

发挥角色特性的固有技，根据角色的不同有不同的动作，比如其有可能是弹反飞行道具的招式，也有可能是特殊的回避动作。

V Trigger

消耗 V 槽发动的技能，发动后根据角色的不同有不同的效果，可能是特殊的招式，也可能是对自身状态的强化。

Critical Art

本作超必杀技的名称，消耗全部 EX 槽发动。

达尔西姆 引路之炎

达尔西姆是自《街头霸王 Ⅱ》登场至今的老面孔，出身印度的他精通瑜伽技巧，能使自身的肢体伸长到极其夸张的地步，并以此作为攻击对手的手段，另外他还能从口中吐出火焰，两种能力之间的配合能使敌人难以靠近。在《街头霸王 V》中，达尔西姆将以缠绕头巾和白胡子满腮的全新造型登场。

V Skill 瑜伽漂浮

瑜伽漂浮可以让达尔西姆短暂停留在空中并能进行移动（地面 / 空中发动均可），漂浮期间他可以使用所有空中的招式，甚至可以进行空中喷火。





V Trigger 瑜伽燃烧

达尔西姆朝地面喷吐火焰，火焰会在地上持续燃烧，对手被火焰命中或是进入燃烧区域中都会受到伤害。



Critical Art 瑜伽日晒

如技能名所述，达尔西姆会朝斜上方吐出一个犹如太阳一般灼热的巨大火球，根据按键弱、中、强的不同，火球的飞行距离也会有所不同。

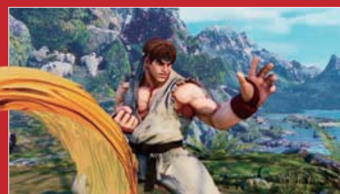




新手教学模式公开！重回隆与肯的青春时代！

《街头霸王 V》精心为新手玩家准备了详细的教学模式，而这个教学模式将会以隆与青年轻时向刚拳学习武艺作为背景，通过剧情、插画以及语音指引的方式进行全方位指导，务求让玩家详细了解游戏的系统。由于是回忆场景，因此这个教学模式中隆与肯的造型理所当然地以年轻时的样貌制作的，十分有趣。





格斗之王XIV	SNK Playmore	格斗
PS4 THE KING OF FIGHTERS XIV		日版
2016年内	本地1~2人，在线1~6人	对应年龄：未定
售价未定		

在中国三七互娱网络科技股份有限公司以6350万美元收购SNK Playmore的81.25%股权之后不久，SNK Playmore便在9月15日的TGS 2015索尼展前发布会上公布了超人气作品“《格斗之王》系列”的最新作——《格斗之王XIV》。令人意外的是，《格斗之王》和它的老对手《街头霸王》一样，也选择了暂不推出街机、改由PS4独占的路线。只不过《格斗之王XIV》更加彻底，连PC版都没有。究竟新作会是什么样子，下面就让我们来看一下！

参战角色确定为50人

目前官方已经确定，在《格斗之王XIV》中将会有50名角色登场，具体为16个3人队，外加另外两人。游戏确定仍将以3对3的方式进行，按照系列的惯例另外的单独两人应该是BOSS级角色。尽管KOF系列出场人数众多，但50人的阵容已经相当庞大，足以将系列的主要角色一网打尽了。相比前作真是鲜明的对比。目前已知会在本作中出战的角色包括：

草薙京	莉安娜
八神庵	陈国汉
安琪儿	比利
库拉	拉尔夫
安迪	京





制作人简介

新作推出，玩家当然希望其制作人是一个身经百战的老手。本作的制作人是小田泰之，他是原 SNK 的员工，曾制作过《饿狼传说》、《龙虎之拳》等系列作品。其参与的第一款格斗游戏是《饿狼传说 SPECIAL》。在开发完《饿狼传说 狼之标记》之后就离开了 SNK，之后在其他公司继续开发格斗游戏，去年回到了 SNK Playmore。小田泰之可以说是老资格的格斗游戏开发者了，不过他也坦承他在之前只是稍微接触过 KOF 系列的开发工作，像本作这样从企划阶段就参与制作还是第一次。

选择3D的理由



本作的宣传片公布之后，一时间可以说是备受关注。不过很多人都对宣传片中表现出来的 3D 图像品质感到忧虑，不少玩家甚至表示改回 2D 会更好。关于这点，本作的制作人小田泰之进行了解释。这是因为本作企划成立时，决定本作选择高端平台，因此选择 3D 会比较好。另外一个理由则是因为 SNK Playmore 已经有较长时间没有开发过家用机游戏，也是想通过本作来累积一些 3D 游戏的经验。

对于玩家吐槽的画面问题，小田制作人也是心知肚明。他表示，这并不是公司第一次用 3D 技术来表现 2D 格斗游戏，从技术方面来说不会觉得很辛苦。但《格斗之王》的角色极富个性，如何用 3D 还原出来就是很有难度的事情了。而目前游戏公布的影像也是初期画面，日后的成品素材大致相同，但会加强光影以及进行各种微调，会带给大家更好的成品。目前游戏的开发进度是 70%。



作品的制作理念

从 1994 年开始，“《格斗之王》系列”已经走过了 21 个年头，比现在的很多玩家年龄还大。在数量繁多的作品中，每部作品采用的系统也是五花八门，有前后比较类似的，也有上下完全不同的。《格斗之王 XⅣ》的系统究竟会向哪部作品靠齐呢？制作人同样给出了答案，那就是《98》、《2002》和《XⅢ》。本作的制作理念，是要制作出“迄今为止最容易游玩的 KOF”，而玩家对以上 3 部作品的评价是最多的，所以本作会让接触过这三部作品的玩家玩起来不会有违和感。

本作公布之后，很多人都猜测本作会不会是一部大乱斗式的无剧情作品。事实上本作将会揭开 KOF 故事的新一页，讲述继大蛇篇、NESTS 篇和 ASH 篇之后的新篇章。





目前已知系统汇总

尽管官方目前仍对游戏的系统语焉不详，不过由于游戏已经实机在海外展出，所以还是收到了不少反馈，下面我们来看看本作目前已知的系统。

MAX 发动：必杀槽 1 条以上时同时按△ + ×。发动后开始倒数，在倒数结束前可以任意使用 EX 必杀技，不过使用 EX 必杀技之后会令时间更快地减少。

EX 必杀技：特定必杀技指令 + 同时按□△或 × ○。只能在 MAX 发动中使用的技巧，会令原本的必杀技加强，但加快 MAX 状态的结束。

超必杀技：消耗必杀槽使用的大威力攻击，有特定指令。

MAX 必杀技：只能在 MAX 发动中使用的超必杀技，特定指令 + 两键齐按发动，威力更大，效果更强。

巅峰超必杀技：条件暂时不明，是最强的超必杀技。

RUSH 连段：近距离连按□，即可使用一套简单易行的连续技，是如今很多格斗游戏都有的系统。

派对对战：本作的新联机模式，说穿了其实很简单，就是三名玩家组成一队，各自控制一个角色对战，最大支持 6 人同乐。





经过两部重制加强版作品之后，3DS平台上的"《勇者斗恶龙怪兽篇》系列"迎来了完全新作《勇者斗恶龙怪兽篇 Joker3》。游戏的画面跟前面两作差别不大，但加入了描边的效果，看起来更加符合原画设定。那么游戏系统方面又有什么新意呢？本期前线为您逐一细数。

文 初心者　美编 心の永恒

3DS	勇者斗恶龙怪兽篇 Joker3	Square Enix	角色扮演
	ドラゴンクエスト モンスターズ ジョーカー3		日版
	2016年3月24日	本地1人，在线8人	对应年龄：全年龄
	售价为5250日元		

破碎的世界

《勇者斗恶龙怪兽篇 Joker3》的剧情将在"Break World（破碎世界）"中展开。特别的是，就连城镇里面也都几乎看不到人的踪影。冰雪封冻的秘境，熔岩蔓延的大地都将出现在这个世界，当中自然也到处栖息着形形色色的怪兽。

本作依然是以"捕获攻击（Scout Attack）"的方式来攻击并累积到一定的成功率后，将敌人收服成为自己的怪兽并进行培养，能够收服的怪兽数量超过了500种，为"Joker"系列之最。

玩家扮演的主人公的头部戴有一个名为"Reactor（感应器）"的装置，能够在各种场合下发挥支援的作用，比如对未知的怪兽进行分析。这名外表冷酷的少年某一天拿到了这个神秘的装置，却发现自己的过去似乎正在遭到别人的篡改。为了找回原本的自我，主人公踏上了冒险之旅。







怪兽大师之路

跟原住民怪兽结识之后，主人公得知自己其实是怪兽大师，而只有被承认为怪兽大师的人才能够使用捕获攻击。



▲遇敌之后，让队伍全员发动捕获攻击。



▲使用捕获攻击命中时，计量槽超过一定数值之后就可以驯服野生的怪兽。而且就算是很小数字，也有可能会成功。



▲提高士气的话，捕获攻击所打出来的伤害会更高，而计量槽也会累积得更快。



使用战斗命令"作战"，就能让AI自行控制怪兽的行动。而本作在作战命令中追加了新的"提高士气"命令，用得好的话就能让战斗以及捕获的过程更有效率。

◀能够连续行动的怪兽，在两回合内就把士气提高到最大值。



▲打怪升级、加点学习新的技能，是《勇者斗恶龙 怪兽篇》的基础。在本作中依然继承了这种简单、多变而极其耐玩的玩法。基本的UI方面跟之前的两部作品相比也没有太大变动。

为了让怪兽队伍变得更加强大，怪兽大师需要搜集材料制作饰品，装备到怪兽身上。本作中的材料可以从地图上直接捡到，而且制成的饰品还能随意附加最多3个刻印，从而让饰品的效果最大化。



万能感应器



■感应器侦测到附近有隐藏的宝箱。



■通过感应器发现的隐藏道路。



▲透过感应器看到了史莱姆的能力值。此外也有捕获难度、技能、所持物品和更多的详情。

主人公获得感应器后，走在地图上有时候会收到感应器的声音提示，点击3DS的下屏启动感应器，就可以发现一些隐藏的事物。比如半空中的通路和隐形的宝箱。而且在遇敌进入战斗之前，就可以开启感应器对怪物进行扫描，获取它们的情报。

可以看到下屏的画面按照感应器的特征来设计，除了地图和怪兽的情报，还有一个ON/OFF的开关样式。相信这会是本作中一个常用的机能。

驾驭怪兽同伴

作为怪兽大师，驾驭怪兽想必也是许多人曾经的梦想。而“骑乘（Ride）系统”便是在本作中加入的全新要素之一。无论身处海陆空，主人公都可以骑上对应场景属性的怪兽自由驰骋，而且只要是本作能够收服的怪兽，不管大小和种族都支持这种移动方式。切换坐骑的方式也非常简便，只要按下十字键就能换乘不同的怪兽。





▲在骑乘状态中，主人公的移动速度会改变。当然了，借助怪兽的能力，像是平时行走不能到达的高处、水下和空中场所，都能随意移动。



▲随着游戏流程的推进，骑乘时的移动能力还会得到提高（图中圆点），从而使用多段跳跃等方式到达更多的未知区域。



▲驾驭炼狱天马在天空飞翔。



▲冲撞龙在跳跃后着地会产生冲击，仿佛能震慑和吓跑周围的魔物。



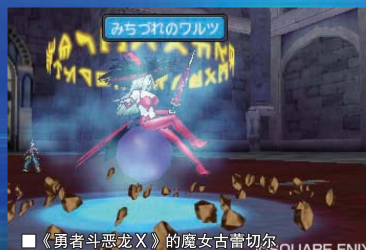
▲骑着怪兽还能在遇敌之前进行打击，从而先发制人。



■《勇者斗恶龙X》的针人



众多新怪兽参战



■《勇者斗恶龙X》的魔女古蕾切尔



本作号称500多只的怪兽里面，新参战的怪兽有来自网游《勇者斗恶龙X》和网页版、手游版的系列作品的高人气怪兽。







根源信件	角川Games	文字冒险
√Letter ルートレター		日版
2016年春	本地1人	对应年龄：12岁以上
售价为PS4/PSV：未定		

多机种

本作是角川 Games 最近公布的“悬疑游戏”企划中的第一款，相信不少人看到箕星太朗的清新画风人设之后第一反应还会以为本作是“《Love Plus》系列”的新作或者精神续作。虽然同样是以青春时代为背景题材，但游戏的本质却如这个企划的定位一样，是一款悬疑类的文字游戏。33 岁的主人公（玩家）为了追寻那位素未谋面，在 15 年前突然断绝了联系的笔友，而前往她的故乡寻找她当年失踪的真相。



文野亚弥

CV：日高范子
15年前的笔友，当年是岛根县立松江大庭高校的3年级生，她给人的印象是一位温柔可爱，很受欢迎的女孩，朋友也有很多。

我杀人了。
为此我不得不赎罪。
所以我们就此别过吧。
再见

故事设定

我（中村贵之）在 15 年前曾经交过一位笔友——文野亚弥。虽然我们素未谋面，但有看过她的照片，照片中她那温柔的笑容也曾让我产生了一丝爱慕。然而在我高中毕业之后就再也没收到过她的来信了。直到最近，我才发现她 15 年前给我寄了最后一封信，信里面她说自己杀人了，并且向我道别。这到底是什么回事？ 15 年前她到底发生什么事了？为了查明真相，我拜访了她家的所在地——岛根县的松江市。但来到这里之后发现，她家已经在 15 年前的一场大火中化为乌有了。于是，我只好从她的朋友入手，寻找她的线索。

游戏中的岛根县风貌





通过探索和回想追寻过去的真相

游戏的系统有两个部分，分别是在现代的探索部分以及过去的回信部分。现代的玩家要在岛根县寻找当年亚弥的同班同学，从他们身上寻找线索，而回信部分则是，玩家通过回忆来给当年的亚弥“回信”，从而左右她当年的行动，影响现在的结果。

你好。
今天我给你介绍一下我们班的眼镜君吧。
他是考试测验总能拿到第一名的高材生。
昨天，他还在休息的时间给我补习了呢。
他教人的方法也很在行，让我也渐渐喜欢上学习了。
眼镜君他将来肯定会成为名人的吧。
说不定他还能拿到诺贝尔奖。
到时候，我能跟这样的人同班也会感到自豪的。
所以我能跟眼镜君在同一个班学习，实在是我的荣幸。
说起来，除了学习之外没其他兴趣的眼镜君，
他原来很喜欢小猫的。
据说猫似乎是古代埃及的神之使者来着。
因为能影响考试的运气，所以要对作为神之使者的猫温柔一点。
他这样告诉我的。
后来我们一起去收集猫的周边，还去了八重垣神社求签
最后还得到了一个金猫咪护身符呢。
这样一来，神明大人也会成为我的同伴啦。

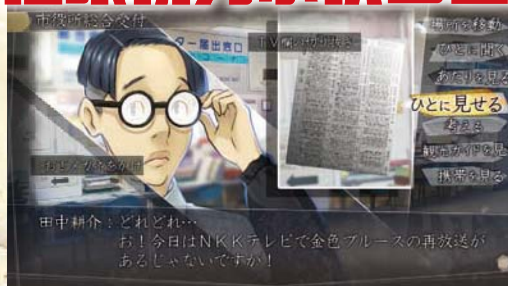
现在 探索部分



现代的主人公去寻找文野亚弥的部分，从上图中我们可以看到玩家有“移动”“打听”，甚至去“观光”等行动可以选择。通过寻找、调查亚弥的朋友来寻找线索，从目前的情报来看，游戏中跟亚弥相关的人一共有 7 位。虽说是朋友或同学，但他们似乎会或多或少地隐藏一些自己所知的情报，有些人甚至宣称不认识文野亚弥，所以玩家必须搜集其他的证据，或者各种方法去确定他们的真实身分。

▲最初见到田中的时候他是不带眼镜的，并且宣称“不认识文野亚弥”。

让眼镜男承认自己的身分



▲此时如果给他一份刊载了电视节目列表的报纸他看，他就会“自觉”地戴上眼镜。

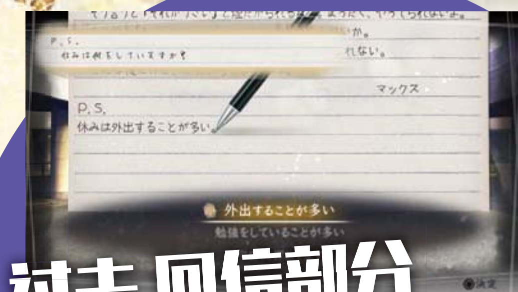


▲就算带上了眼镜他也不愿意承认自己就是“眼镜君”，这时候就要用猫咪护身符去引诱他暴露破绽了。



田中耕介（眼镜君）

松江市派出所上班的男性，同时也是亚弥的朋友眼镜君。因为高考失败，导致他对未来失去了信心。



过去 回信部分

在这一部分玩家会回忆起当笔友时期的事情，通过回忆来“创造”过去，具体操作只要从给定的多个选项中选择回信的内容即可。回信会让 15 年后的现在发生变化，玩家能否抓到亚弥的心，将会影响到最后的结局。



回信的内容会改变两人的人生轨迹
故事也会有多重结局

通关时间：约15小时
白金时间：约25小时

GRAVITY RUSH REMASTERED

文 宇宙人 美编 NINA

攻略透解 GUIDE THROUGH

这次《重力异想世界 重制版》是首次国行版与全球同步发售的游戏，对于国人来说可以说是一部非常具有纪念意义的作品，不仅为“国行游戏审核太慢”这样的时代画上了句号，也让我们以后可以期待以后能够玩到更多全球同步的国行游戏。本期 UCG 也特意借此机会重新制作一篇攻略，让广大中国玩家领略本作的魅力。

PS4	重力异想世界 重制版	SCE	动作冒险
	重力异想世界 重制版		中国版
	2015年12月10日	本地1人	对应年龄：暂无
	售价为249元		

本文对应游戏版本：1.00

系统详解

基本操作

按键	作用
△键	终极技
○键	确认/失重领域
□键	踢击/重力踢
×键	取消/跳跃
×键长按	加速降落（仅限能力发动状态下）
左摇杆	角色移动
右摇杆	调整视角
方向键↑	切入主视角
R1键	无重力漂浮/降落
L1键	返回常规重力场
R2键+左摇杆	回避
R2键+L2键	重力滑行
Option键	打开菜单

重力操纵

重力操纵是本作的核心，也是凯特的主要能力。只要黑猫达斯缇在身边，任何时候按下 R1 键都能使出无重力悬浮，悬浮之后画面会出现一个蓝色的圆圈，可用右摇杆或者手柄的六轴感应功能调整方向，再按一次 R1 键，凯特就会朝着该方向降落。降落的过程中可以用左摇杆微调落下的方位。长按 × 键可以加快落下的速度，不过自由落体的时候无法加速。

凯特操作重力需要消耗画面左上角蓝色圆形的重力槽，悬浮状态消耗微乎其微，主要是在降落的时候才会消耗。重力槽耗光了之后就会强制解除能力，之后会在短时间内重新回复，可以通过角色的强化来加快重力槽回复的速度。除此之外，拿到空中的蓝色“宝石”也可以回复重力槽。



重力踢

在发动重力操纵的状态下(身体变色的状态)按下□键，凯特就会朝着准心(悬浮时)的方向或者视角正对着的方向(落下时)飞踢过去。重力踢的距离远而且威力比原地的踢击要高，而且带有一定的追向性能，因此可以说是凯特最主要的攻击方式。踢的过程中如果发现打不中，可以按R1/R2/L1键来取消踢的动作。

失重领域

按下○键之后，凯特会在身边小范围内制造失重领域，让身边的杂物浮起来。在剧情中会用到这一招来搬运道具，或者将NPC带到特定的地方。发动失重领域的时候，再按一次○键，"货物"就会落下，如果重力槽耗光或者遭到攻击，也会导致"货物"落下。所以运送的时候注意不要让重要的道具或NPC掉落深渊。

此外，场景中很多杂物比如垃圾桶、长凳、箱子之类的道具都可以"拿"起来，战斗中将道具拿起来之后再按一次○键就能让道具砸向敌人，这也是失重领域另一种应用方式。对付飞在天上的敌人时比较推荐这种做法。

重力滑行

操纵重力在地上滑行加速移动的技巧。只要同时按下L2和R2键，凯特就能调整重力在地面或者所在的墙面上滑行，一些弧面的地形也可以使用。重力滑行撞向敌人同样能给对方造成伤害，威力也比原地踢要高。



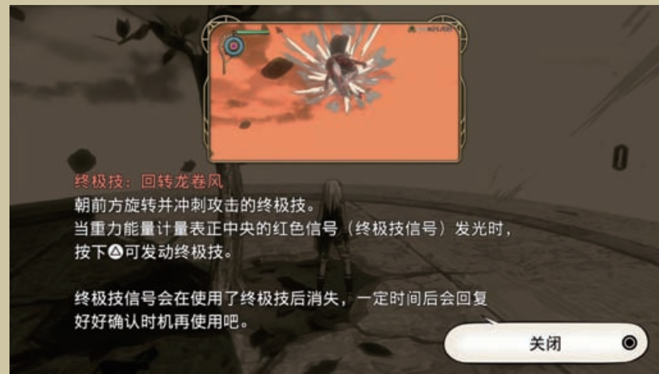
终极技

凯特的必杀技，画面左上方重力槽围绕的红色点发光的时候就能使用。终极技一共有三种，分别在三个异次元空间中学会，发动方式如下。

△键(默认)：回转龙卷风，朝着单一目标像电钻那样使出多段回旋攻击。

摇杆↑+△键：重力台风，从召唤出5组岩石阵进行连续的远程追向射击，无论是输出还是清场都非常实用的远程技能。

摇杆↓+△键：迷你黑洞，将周围的奈维吸进黑洞击杀，具有多段伤害的范围技。





角色强化

游戏中收集到珍奇宝石除了用来开放城镇的设施之外，最主要的作用还是强化凯特的能力。体力、能量利用率(重力槽耗速度)乃至各种攻击的伤害等都可以强化。不过一开始可强化的等级有限，要完成主线或支线剧情之后，上限才能逐渐提升。

笔者建议可以优先强化的是能量利用率，其次是回复速度和下落速度，还有重力踢这些项目，其他的可以根据需要和习惯来强化。

流程攻略

第1章 来自遗忘

这一章主要是给大家熟悉一下基本上的重力操作。凯特醒来之后从前方的楼梯上去，穿过木门之后就会进入第一段剧情。之后跟着掉下来的男人走即可。继续走下去到达外面的区域之后，凯特会觉醒重力操作的力量。

觉醒了力量之后利用无重力漂浮和跳跃往提示的地点前进，很快就能救下小男孩。

剧情结束之后跟着达斯缇走，之后去追那只乌鸦，最后再追上神秘女孩即可发生剧情，进入下一章。

第2章 掠过城市的影子

第二章的剧情之后就是战斗教学，凯特在这里掌握普通的格斗和重力踢，打倒怪物之后本章结束。



章节结束之后会有一个工作人员过来让凯特去打工。在地图上选择下一个目的地并做好标记，之后前往喷水广场跟工作人员对话即可开始教学任务。

按照提示收集10颗珍奇宝石放到制定的设施里面即可完成，接下来系统会提示玩家强化凯特的基本能力。强化完成后再次打开地图会出现下一章的目的地。

TIPS 目前的版本会偶尔出现穿墙的现象，即凯特会卡进墙壁里面无法出去，遇到BUG只能读档。笔者目前遇到过两次，因此建议大家多存档。

第3章 甜蜜的家

· 收集房间需要的家具

首先是根据提示去第一个地方帮老婆婆打倒两只低级的奈维，之后老婆婆会将不要的凳子送给凯特。用失重领域将凳子搬到自己家门口。

收集完椅子之后打开地图，标记情报的位置，前往喷水广场跟 NPC 对话，之后他会告诉凯特书桌的位置，用失重领域将其搬回家里。

继续打开地图导航到“情报”的位置。到达目的地之后遇到希德，对话后得知他有一张丢掉的床。到达目的地之后会遭遇一批奈维，而且有新的品种，在空中用重力踢可以轻松打倒。之后将床搬回家即可完成本章。

第4章 哈克萨维的亡灵

这一章前半部分是潜入关卡，广场、教会周围以及空中都有大量的巡警把守，一旦被他们发现，画面右上角的警觉度就会开始增加，警觉度达到 100 的时候就会潜入失败，并且重新回到起点。

· 登上教会的屋顶

第一阶段是潜入教会的屋顶，先沿着墙壁蓝色的空中回复点和珍奇宝石所提示的路线，从外围的墙壁绕道教会的背后即可潜入，要注意第二个空中回复点上面的平台有一个巡警，太靠近有可能会被发现。



· 将神圣宝石调包

第二阶段是要潜入到广场将神圣宝石调包，这次要从右侧潜入，从右边下去之后会再次发现蓝色回复点提示的潜入道路，沿着这些回复点前进，直到凯特出现“可以从这里潜入”的提示之后就上去即可。



· 前往森林与希德汇合

将神圣宝石调包之后，广场里面还留着几个巡警，所以得继续从场地的外侧过去。

跟希德汇合之后他会收到电话发现广场有奈维入侵，跟着他走到广场打倒全部奈维之后即可。



第5章 命运的相逢

· 追上白色翅膀的使者们

根据占卜的提示追着白鸽飞，注意不要被白鸽飞太远否则要重来，追逐的路线有空中回复点可善加利用。追上白鸽之后来到一个小巷里面遇到一个跟爸爸走散了的小孩。



· 以蓝色旗帜高挂处为目标

答应了小孩帮他找爸爸之后，走到外面飞到空中，能在附近有电视机的高楼上面看到蓝色的裤子，这里就是目的地。

· 追上红色逃亡者

在塔上看到下面广场的气球都飞散了，根据占卜的预言将下面的红色气球都收集起来，一共 7 个。收集齐 7 个之后会发现还有一个，追着气球飞，最后这个气球会落到一个男人的手上，这个男人就是小男孩的爸爸。

· 将父亲带去小孩身边

用失重领域将这个父亲带到刚刚小男孩的位置。回到那个小巷之后发现原本在墙上的涂鸦门变成了真正的门。进去门里面会来到一个完全不同的空间。

· 跟着达斯缇

进入奇异的空间之后达斯缇会跑掉，只能追上它，因为达斯缇不在所以凯特无法使用任何操作重力的能力，追逐的路线上还有很多大型的奈维，不用管它们，但是要注意躲开它们的远程攻击。最后跳进区域尽头的水泥管里面进入剧情。

第6章 失落之城

这一章是要进入异次元解救城镇被夺走了的部分，城镇一共有 3 个区域被夺走，现在要救第一个区域，换言之以后的章节里面还有两个异世界。这个世界里面主要是打倒指定数量的奈维，然后该区域的花就会盛开并且给玩家指引通往下一个区域的道路。

TIPS 游戏中的珍奇宝石大多都是拿过一次之后就不会再出现的了，所以如果有时间，大家记得多搜刮一下城镇的角角落落，因为奖杯要求的数量其实是很多的。

第一个区域三只奈维可轻松解决，第二个区域会出现一只有盔甲的中型奈维，它会不断分裂出小奈维，所以优先击杀，然后再清掉小的奈维即可开启下个区域。之后的区域都是很简单的杂兵战。



第四个区域所在的大柱最顶上能遇到一位时空旅人。第四个区域打完根据引导前往第五个区域的路上有一个柱子平台，调查平台上的树能够让凯特学会终极技：回旋龙卷风。

第六个区域杂兵数量比较多，同样建议先打倒大的再处理小的，打完6个区域之后，这个区域正下方最底下的夹层能遇到第二个时空旅人，第7个区域就是BOSS战。

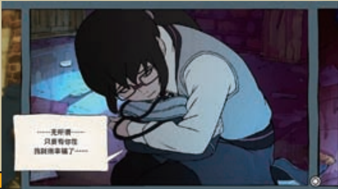
BOSS：奈维

非常简单的BOSS战，战斗有两个阶段，第一阶段先踢爆它两只眼睛，此时它只会用挥爪攻击，几乎不用担心被打到。踢爆了它两只眼睛之后，BOSS下面的"裙子"就会打开露出红色的核心，此时猛攻它的核心即可，核心的上方如果冒出大量红色烟雾的时候建议拉开距离，因为这是它使用连续红色球体射击的征兆，拉开距离躲开了红色球攻击之后，再次靠近攻击核心即可。

完成这一章之后就会开启新的区域霓虹街，而且通往霓虹街的列车也会开通。

第7章 数不尽的秘密

在霓虹街开始本章的剧情，在服装店门外会遇到这里的学生纽特，他委托凯特帮忙寻找一位名叫艾可的同学。这一章解锁凯特的新服装。



收集艾可的情报

剧情开始之后首先要在街上搜集艾可的相关情报。打开地图按照导航会看到6个跟艾可相关的NPC，其中一个要求凯特回答特定的问题，问题答案是"火焰""阿克比斯学院""左手"。另外还有一个NPC跟他对话之后会逃跑，追上他即可问出情报，不过就算跟丢了也没关系，回去原来的地方又能遇到他。6个NPC不用全部问完，只要跟特定的几个对话完即可。之后会有提示前往学校门外。



和纽特一起搜寻校内

到达学校门外之后，纽特早就在这里等候了，两人进入校内一起寻找艾可。用失重领域带着纽特往指定位置飞即可。最后跟纽特的好友玛耶汇合之后，她会告诉我们艾可在学生大厅。进入学生大厅就会能遇到艾可。剧情后开始BOSS战。

BOSS：奈维

战斗有两个部分，第一部分是要阻止艾可的侵蚀。画面的右上角有一个数值表示艾可的奈维侵蚀度，如果到达了100%的话就无法救出艾可并且Game Over。这一阶段BOSS会在学校内四处逃窜，凯特要追上并攻击它。BOSS的背部有四个弱点，头部叼着艾可。注意不要踢到艾可，否则会让侵蚀度增加20%。另外如果一段时间内不攻击BOSS，BOSS会停下来在原地侵蚀艾可。所以要尽快将它背部的4个弱点打破——一般来说当弱点全部都破坏之后BOSS的HP就会剩下一点点，继续追上BOSS就会触发剧情，战斗进入第二阶段。



第二阶段BOSS的HP会回复满，并且露出真正的核心，此时集中攻击它的弱点即可。这个阶段BOSS的攻击模式跟前一个阶段一样，主要有从弱点射出黑色球体攻击，所以踢弱点的时候建议等刚放完黑球并躲开之后再进攻。另外还要注意在空中太靠近BOSS的话它会使用跳跃顶撞凯特，伤害比较高而且很难躲避，还好场地内有很多回复道具可以利用。

第8章 一百零一夜

这一章在"异次元 炼狱之路"中进行。开始部分是一条直路，按照老人的提示用重力滑行滑下去即可，路上有很多珍奇宝石可以收集，滑下去之后很快就会到达第一个战点。打倒全部奈维之后，会有花引导凯特往下一个区域前进。注意在这朵花的上方可以找到一个时空旅人。沿着花的引导到第二个战点，这个战点的正下方有一条通道通往隐藏的空间，里面有一只特别强的稀有奈维，以现在凯特的实力很难打倒，建议以后回来再挑战。接下来的道路继续可以用重力滑行滑过去，这一段路比之前要窄，滑行的时候要小心，第三个战斗区域会出现一种新的奈维，背部的弱点很多，要全部踩爆才能击破，此外这个区域同样会遇到一个时空旅人。继续沿着花的指示前进会找到一棵树，调查之后凯特会获得新的终极技"重力台风"，之后第四个战点有很多飞行敌人，正好可以试试这一招。打过第四个战点之后，下一个区域就会进入BOSS战。



TIPS 异世界，以及地下城在相关的剧情结束之后，以后是可以回去重新探索的。所以即使漏了珍奇宝石也不要紧。



BOSS：瑞雯

同样作为重力使，瑞雯的招式跟凯特有很多相似的地方，主要的攻击手段是在空中发射高速的追踪光弹，还有就是用重力踢等攻击。对付瑞雯有个比较简单的方法，就是利用地上的凳子或者瓦砾去砸她，虽然伤害不是很高，但可以免去跟她到处飞的麻烦，只要看准了砸，并且适时躲开她攻击即可。瑞雯的 HP 下降大半之后会陷入跪在地上的硬直，此时可以用近战追击——当然如果距离太远的话继续砸即可。瑞雯的 HP 不多的时候建议接近她攻击，这样打空她的 HP 之后方便第一时间发动终结技。击败瑞雯之后本章结束。

第9章 让亡灵逝去

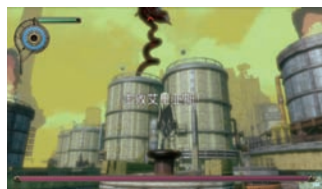
跟工业区的希德对话开始本章节，先跟附近的便衣警长对话，之后去看看宝石的情况，然后再到高处警戒。之后城市内就会发生爆炸。第一次爆炸之后，凯特要在两分钟之内到废弃物处理场那边处理掉炸弹，目的地比较近但是到达垃圾堆之后要用失重领域将垃圾全部丢走才能见到炸弹。将垃圾随便往一个方向扔即可，但是注意拿起炸弹之后不能掉了，否则就会爆炸 Game Over。拿到炸弹之后搬出去给外面的同伴让他拆掉。

· 从奈维手中救出警察

解决了炸弹之后回去神圣宝石的位置消灭奈维。解决掉奈维之后还要去救那些被奈维带走的警察。被抓走的警察一共有 3 个人，第一个有提示，就在初始地方旁边的塔上，第二个在地图南边的圆顶高塔上，第三个在地图西侧最高的水塔上。用失重领域将他们带回原来的地方即可。注意抬起第三个警察之后奈维会出现，不要管它们第一时间将警察送到目的地即可。救出所有警察之后回去神圣宝石的保管地点触发剧情。

· 抓住艾里亚斯

这一部分是追逐战，要跟上艾里亚斯不能让他逃掉。追逐的过程他会消失召唤出奈维，要击杀一定数量的奈维之后他才会再次出现（不用全部击杀），之后艾里亚斯会使用分身逃跑，其中只有一个是真的。如果发现凯特说出“被骗了”的要马上去追另一个。最后还会进行 4 人分身，用重力滑行可以快速识破其他假的。打倒最后一批杂兵追上艾里亚斯之后就会进入 BOSS 战。



BOSS：艾里亚斯

艾里亚斯露出真身之后是一只双头龙的奈维怪物，主要攻击方式就是往天上发射大量的黑色能量球降落，能量球喷射出来的数量比较多而且带弱追向性，保持移动就不会被打中。此外靠近 BOSS 之后它会使用踩踏或者甩头等招式，但是范围很有限，保持一小段距离就不用担心。BOSS 的弱点是两只龙头上的“眼”，踢爆了之后 BOSS 会倒下，此时可以攻击艾里亚斯的本体给 BOSS 造成巨大的伤害。终极技也建议在这个时候用——推荐用重力台风（摇杆↑＋△键），个人感觉输出要比另外一招高一些。

成功击败艾里亚斯之后本章结束。

第10章 好奇心害了猫

· 异次元眩惑之路

这次冒险达斯缇会因为吃坏了肚子导致重力操作能力出现异常，重力槽会消耗得非常快（悬浮消耗依然很微），不过相对地回复速度也很快。此外这个空间很多地方地下都是有荷叶垫着的，不容易掉落深渊。

第一个战点只有 3 只奈维，其中有一只是会潜到地底下的新品种，在地上引它跳出来躲过其攻击之后踢它“胯下”即可。第一战点通往第二战点路线左侧远处的平台有一个时空旅人，可沿着下方的荷叶平台过去。

第二个战点有一种类似海胆的新敌人，要先靠近引它伸出针刺攻击之后它才会露出核心，这里由于重力操作时间短，建议用地上的杂物去砸它核心。第三个战点会遇到之前在第 5 章的异空间见过的大型奈维，因为身材很高而且弱点都在背上，建议引它到一个空中回复点附近将它击杀。第三个战点解决之后，“土星环”下方（通往下一个战点的方向）还隐藏着一个荷叶平台，平台上站着一个时空旅人。

通往第四个战点的路上会见到可以解锁新能力的树，调查那棵树之后学会终极技“迷你黑洞”。之后就会进入 BOSS 战。

BOSS：奈维

这场 BOSS 战的场地是在一根很粗的圆管（其实是横着的塔）上面战斗。一开始 BOSS 的核心是封闭起来的，要先破坏掉圆管上其他的分身之后它才会露出核心，破坏分身的同时也能给 BOSS 的 HP 造成伤害。分身的主要攻击方式是发射炮弹，躲过之后用重力踢即可。不过因为维持时间短的关系，每次离地基本上只能踢一次，所以一定要瞄准了攻击。分身全部破坏掉之后 BOSS 的 HP 大概剩下一半左右，此时它的本体会打开，攻击方式是大量的炮弹发射到空中散射下来，威胁不大，不过它还会召唤杂兵，杂兵可以不管。另外还要注意，如果贴近 BOSS 的话它会用保护核心的爪子进行夹击，伤害很高，没强化过 HP 的话大概两下就会被夹死，建议踢一次核心就两下回避躲开攻击范围然后再准备下一次进攻。BOSS 两边的平台上有回复道具，HP 不足的时候可以进行补给。



TIPS 珍奇宝石有时会排列起来指引玩家前进的方向，比如在第12章的时候就会指引玩家去拿回复道具。

第11章 乌云蔽日

BOSS：奈维

随着最后一个区域回来，奈维也一举侵入了城镇。章节开始之后先消灭小的奈维撑一段时间，一段时间之后援军就会到达。之后正式开始打 BOSS。

跟上一场战斗一样，要先解决塔上的其他奈维才能让 BOSS 的本体张开，同时空中还有很多小奈维杂兵，虽说按照剧情杂兵基本上都交给军队了，但是塔附近的还是建议亲自打扫一下。另外，塔的周边有很多重力槽回复点，善加利用可以不用落地。

扫光塔上的杂兵之后 BOSS 的核心会打开并且召唤出杂兵，此时的杂兵是无限出现的。消灭两旁的刺球之后，集中攻击 BOSS 的核心即可。仍然要注意的依然是 BOSS 的夹击，打法跟上一战差不多。终极技推荐用“迷你黑洞”对准 BOSS 的核心使用伤害非常高。

主塔的巨大奈维……是指那家伙吧！

第12章 小心下方

章节开始前到达闹市区，盖特会说凯特将会出门远行，其实是提示接下来的几个章节无法回到这个城镇和自己家，所以如果有支线任务或者之前在异次元有没有拿的终极技的话可以趁现在去拿。盖特会搬家到凯特家附近，跟他对话就能再次进入异次元世界。

在闹市区接受了找信的委托之后就开始向着柱子的下方进发。这一部分基本上只要沿着提示走即可，不过要注意世界之柱内部区域的时候，部分地方有奇妙的力量影响导致凯特无法使用操作重力的能力。所以路上的珍奇宝石也是能拿多少就尽量拿多少即可。

逃离瑞雯

第三次进入柱子内部区域的时候没有力场，所以凯特可以使用能力，但是此时瑞雯会出现。这一段要不停地躲开瑞雯的攻击，落到大约 3600y 以下深处的地方才算过关。



瑞雯的攻击方式有三种，第一种是召唤单个岩石球射击，这一招只要按住摇杆任意方向自由落体就能躲开。第二种是召唤出多个光球进行追踪射击，这一招非常难躲开。看到她出这招的时候建议用控制重力飞到骨架柱子那边躲避（类似于图中的骨架）。还有一招是蓝色的气场攻击，看到她出这招的时候一定要控制重力横向（至少也要 45° 向下）加速飞行，因为一旦被打中会回到最初的起点。

下落过程中在 1800y 附近有一个 checkpoint。此外，2800y，1800y 和 1000y 附近有回复道具（附近通常还有一些珍奇宝石引到你去拿的），所以快到这些位置的时候要多加留意。到达目的地之后就会进入剧情，本章结束。

第13章 孩子们不懂

章节开始的时候，凯特会被一群生活在地底的小孩子们抓起来。等负责看守的辛亚奈睡着了之后，原地跳跃就能让笼子掉下来。

脱困之后要躲开小孩子们的视线去寻找达斯缇，这段路线按照提示走即可，如果被孩子们发现了会回到上一个隐藏的地方。潜入的过程很简单，每个地方看守的孩子基本上只有一人，只要躲过它们的视线即可。通过 4 段潜入路线之后就会见到达斯缇，进入杂兵战。

击败奈维

敌人有三批，第一批有大型的飞鱼，建议先消灭掉其他杂兵之后再慢慢对付它。第二批出现新的奈维品种，是一种飞鱼型的敌人，类似于地面突进的那种敌人的空中版，而且用重力踢快踢到的时候它还会躲避，推荐用地上的杂物去砸它们。场景周围有很多杂物都可以善加利用。

第14章 失落的族群

从这一章开始凯特只能暂时在这边的城镇度过，开始剧情任务之前可以跟其他小孩子对话了解一下背景故事。跟扎儿对话之后进入剧情。这一章主要是大王的 BOSS 战。

BOSS：大王

大王的战斗有两个阶段，第一阶段跟往常一样，不过大王只有后脑勺一个弱点，而且这个弱点只会在它发动破坏光束的时候才会露出来，所以战斗的时候只能跟着大王，同时要躲开它背部射出的炮弹。当大王卷动身子的时候就第一时间靠近它的头部，破坏光束发射的时候大王会静止在空中，几乎不用担心被光束打到。此时可以全力踢它后脑勺弱点，时间把握得好可以一口气踢掉 1/3 甚至 1/2 的血量。打完第一行血之后进入第二阶段。



第二阶段瑞雯会加入，不过话虽如此，瑞雯只负责设置陷阱，所以战斗的还是凯特一人。方法跟刚才一样，等大王露出后脑勺弱点的时候攻击两到三下，然后瑞雯会提示凯特已经设置好陷阱了，之后直接往瑞雯的方向飞即可。重复三次就能将大王赶走。

第15章 另一个世界的记忆

这一章是一个解谜关卡，在一个特殊的空间进行。凯特只要走到全身发光的公主所在的位置就能进入下一个区域，不过这里凯特不能使用重力操纵的能力，只能利用场景内的重力翻转区域在不同平台之间移动。



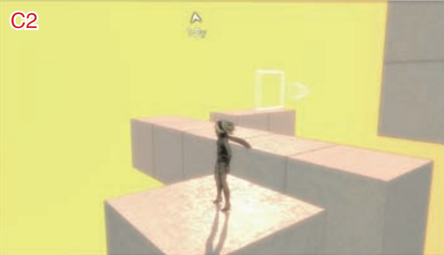
第一个区域很简单，开始之后往后走，然后重力场翻转落到正上方的平台，再往前走到公主的头上翻转就能到达目的地。



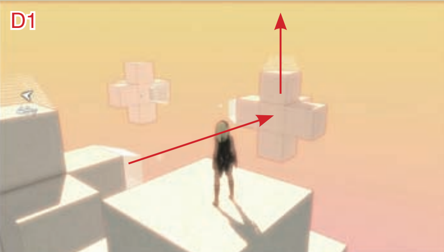
第二个区域也几乎只有一条路，但是重力场改变之后落点是一个移动平台，所以一定要看准对面的平台快到的时候再进去重力场。



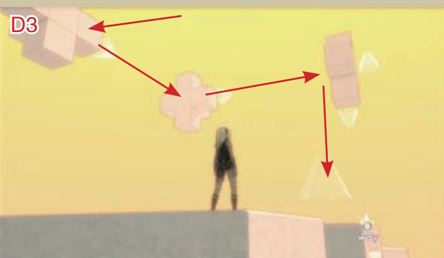
第三个区域，起点从图C1开始，走到前方那个重力场的位置落到左侧的柱子边上。第一次调整重力方向之后，原本横向移动的



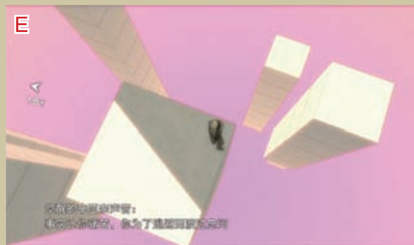
两个正方形平台会变成上下移动，然后利用这两个平台垫脚升到最高点。这样就会到达图C2的位置，之后再进入前面的重力场再调整一次重力，然后就能走到公主所在的平台上了。







第四个区域，起点是图D1的位置。从起点处观望，按照图D1、D2、D3所示的路线走即可到达目的地。



来到第五个区域，图E是起点的位置，先按照E1的路线往下跳，注意要跳到下方柱子的顶上，然后才能进入重力场，调整了重力之后往柱子的另一端跑会看到第二个重力场。之后进入接下来的其它重力场就能到终点。





到达第六个区域，首先从起点按照图F所示，从对面的墙壁攀爬上去，进入第一个重力场，第一次调整重力之后位置如图F2所示，之后按照F2所示的顺序进入重力场，即可到达。

通过六个区域之后就会进入最后的区域，跟着剧情走即可。

第16章 再见了，孩子们

再次跟辛亚奈对话开始章节，先将辛亚奈搬回镇上让她去叫镇上的小孩，然后到方舟上去。剧情之后方舟就能启动。不过就在这个时候，大王再次出来捣乱，此时的凯特可以看到大王身上的所有弱点，有能打倒大王的力量了。



BOSS：大王

正如前面所说，凯特能够看到大王身上的所有弱点，所以这场战斗第一步要先将大王身上的背部小弱点全部破坏掉，之后大王才会在使用破坏光束的时候露出核心弱点。大王的攻击方式跟之前一样，主要还是从背部射出炮弹。攻击的频率不是很高，视情况可以破坏一个弱点或者攻击一下然后自由落体回避一下，之后再进攻。小弱点全部破坏之后HP剩下一半左右，之后跟着大王飞，等它使用破坏光束露出大弱点的时候就用终极技“重力台风”来输出，效果比回旋龙卷风要好。战斗胜利后本章结束，并且马上进入下一章。



第17章 褪色的街灯

虽然你成功让方舟运作，但凯特还是跟孩子们失散了。只能一个人回去上层的城镇。沿着提示往上方飞，来到进入柱子内部的地方会出现重力风暴，打倒周边的奈维之后才能让重力风暴消除。这里会出现一直比较大型的奈维，建议用终极技消灭掉。

把年轻人搬到花岩上去

进入柱子内部之后不久就会听到有人求救的声音，将那个人找出来触发剧情，然后要将它搬到上层去。注意接下来上方会有很多“海胆”型的奈维。凯特在搬运东西的时候遭到攻击的话东西是会掉落的，运送的NPC掉下去的话就得重头再来了，尽量躲开奈维上去吧。把人抬到有巨大花岩的平台之后会触发强制战斗，要打倒6只奈维。体型最大的那只建议最后处理，优先消灭掉在空中射击的那只，然后处理两只海胆，之后再慢慢跟两只飞鱼周旋，最后再打大型的那只。消灭掉所有奈维之后进入剧情，男子找到了他的信件——原来他的女友就是当时委托凯特找信的那个人。



消灭奈维

男子消失之后继续往上飞会进入一个强制战点，要消灭8只奈维才能解除重力风暴继续前进。这个战点是笔者认为到目前为止比较难的战点之一，主要是因为飞鱼很多，建议优先击破最大的那只飞行型的奈维，主要因为它的远程攻击很烦，推荐用迷你黑洞，其次是那些发射大量炮弹的奈维，最后再处理飞鱼。可以发动第二次终极技的时候可以用重力台风消灭飞鱼。

过了这个战点之后就能回到哈克萨维。

第18章 阿罗德随叫随到

这一章是要帮助一个名叫阿罗德的人完成各种事情。首先是帮他捡行李箱，把行李箱捡上来之后，他会要求凯特帮忙设置4个测量装置。用失重领域抬起装置然后设置到指定的位置上即可。其中有两个地点有杂兵战，不过都是用一个重力台风就能解决的程度。搬运过程注意不要被攻击到，否则道具掉落只能重新回去拿一个过来了。

设置好4个装置之后回去跟阿罗德汇报，他会说其中一个装置忘了按下开关，得让凯特去按。前往指定的装置那里按下开关之后会出现一批奈维，要尽快解决掉这些奈维否则它们会破坏掉装置。消灭掉奈维之后回去跟阿罗德报告。之后他会让我们在附近再设置一个测量装置。设置点就在正上方，不过靠近之后还是会有奈维出现，消灭掉它们之后才能设置装置。装置设好之后还会出现两批敌人，而且都是飞鱼之类的高级品种，还好周围有不少回复点可以利用。

完成全部内容之后，最后要在两分钟内将阿罗德送到钟塔那边。按照提示的位置飞即可，将阿罗德送到目的地之后，本章结束。

第19章 破碎

在自己家门口触发剧情进入本章。章节一开始的位置是凯特在游戏开头最初醒来的地方。达斯缇分裂成了20只，要一只一只地全部收集回来，此时的凯特无法使用重力操纵能力，不过现在猫咪都是收集了一只之后才会出现下一只，所以跟着它们出现的位置走即可，路线基本上也是沿着刚开始游戏的时候走的。注意第八只在小巷的墙壁上，如果走过的时候不留意可能会漏掉。此外，猫咪发光的声音也可以判断猫的所在位置。到外面的天桥位置时正好是10只。此时触发剧情并出现敌人，凯特的重力操纵能力也会回来。

之后敌人会依次出现，打倒一批敌人之后就能救回一只猫咪。第一个战点只是两只花型的炮台，但是第二个战点有两批中型的敌人出现，过了这个战点之后可以回收两只。第三个战点有两批小型敌人，其中一批是空中的炮台，消灭掉它们之后可以回收三只。第四个战点有三批敌人，其中最后一批有两只大型的奈维（其中一只还是之前的BOSS），第三批敌人建议优先解决那只背部很多弱点的，之后才对付原BOSS。打倒这批敌人之后能回收剩下的4只猫咪。



猫咪全部回收之后，凯特的力量也会全部回来。接下来剩下最后一波杂兵，两只飞鱼和两只刚才遇到过很粗壮的那种奈维。建议先在中距离的位置用重力台风消灭掉两只飞鱼，然后再将剩下两只奈维各个击破。消灭全部奈维之后，接近黑豹，然后按下△键处决它即可。

第20章 毫无防备的城市

进入闹市区跟盖德对话就能开始这一章，开始之前盖德会暗示我们接下来就是最后一战（接下来两章也是连续的），所以如果还有其他事情想做的话趁现在去完成。最后确认之后就能开始章节。

第一部分是消灭奈维杂兵，这场战斗只要撑一段时间即可，大型的敌人都可以交给毒海葵号（因为你怎么打都没有它快的），只消灭小杂兵即可，坚持一段时间之后触发剧情进入BOSS战。

BOSS：尤妮卡

非常精彩（头晕）的一场空战，这里要在闹市区的上空跟尤妮卡进行对决，尤妮卡相比起奈维没有太多高威胁的招式，但相对地很难追上她攻击。尤妮卡一开始的攻击手段是停留在空中进行射击，所以看到她悬浮在空中的时候不要直接一脚踹过去……通常都会被她迎面一炮，建议有意识地回避一到两下再提或者等躲过了攻击之后再踢，平时也不能被她拉开太远的距离。

尤妮卡的HP下降1/3的时候会请求支援，此时她身边会多三个类似浮游炮的支援武器，能够发射光束或者进行防御，比如能挡下凯特的飞踢，所以一旦有机会一定要对准她连续地踢。尤妮

卡 HP 下降一半左右有可能会被凯特击落，并且呆在原地无法动弹，此时是输出的最好时机。可以在中近的距离下用重力台风射她，伤害非常可观。HP 剩下大概 1/3 左右她会进一步请求支援，浮游炮的性能会进一步加强，而且攻击射击也会比平时多追加一发。

由于战斗场景广阔，所以场地内有很多回复道具，而且广场有很多杂物可以扔，呆在广场等她自己靠近然后用道具砸她也是一种方法。终极技推荐用重力台风，而且有机会就要拉近距离使用（太远有可能打不中）。打倒她之后就靠近她按△彻底击倒。



第21章 凯特无暇休息

BOSS：毒海葵号

这一章的对手是新兵器毒海葵号，凯特要阻止它的暴走。一开始先随便踢两脚，发现毫无作用之后，尤妮卡会开枪打掉毒海葵号的一层盔甲，此时它就会露出核心。

第二阶段是阻止城市的破坏，画面右上角有一个从 20% 开始计算的城市破坏度，如果满了的话就 Game Over 了。这阶段要做的事情也很简单，只要不断踢其核心即可。BOSS 的攻击威胁很小。踢破其核心之后进入第三阶段。

第三阶段 BOSS 会露出多个核心，而且会不停地旋转。此时 BOSS 的攻击手段是通过小型爆炸产生冲击波攻击，可以跟 BOSS 保持一段距离，等 BOSS 的旋转结束之后马上踢其中一个核心 1~2 下，然后马上脱离躲开它爆炸的冲击波。此时场地内也会出现大量的杂兵，可以不用管。

第四阶段 BOSS 会变成一座炮塔，此时凯特无法对它造成任何伤害，过一小段时间之后会发生剧情。剧情后快速靠近盖德并对它释放力量。这时方舟会出现并撞飞 BOSS，瑞雯这个时候也会回来。

第五阶段会进入最后 5 分钟的倒计时，我们要在这 5 分钟内将毒海葵号打倒。现在的毒海葵号随便踢都能打出伤害。打掉一定程度的伤害之后尤妮卡会回归战线，同时 BOSS 会发生暴走。此时的 BOSS 身上会冒出红黑色的能量，不能靠近，而且也不能被它撞过来。不过瑞雯和尤妮卡会给予帮忙，具体看谁比较近就去谁那边，靠近她们之后她们会用攻击将 BOSS 定住，此时就是惟一的攻击机会，如此循环即可继续给予 BOSS 伤害。当 BOSS 剩下一点点血的时候就会触发剧情，发动最后的终结技将其击倒。



奖杯攻略

本作的奖杯比较简单，只要通关一次就能够解锁绝大多数的奖杯，通关过程中可以将所有时空旅人找出，并且找到所有地下入口，具体位置可参照下文。其他挑战类的奖杯可以在通关之后再慢慢解锁。奖杯“史上最强的猫”是让评价提升到最高获得。完成主线和支线，以及完成挑战都能提升评价。



杯种	名称	说明
白金	重力的多谢！	获得其他所有奖杯
铜杯	迷途小猫	在老诺华醒来
铜杯	重力操作临时执照	习得重力基本操作
铜杯	来自遗忘	第1章过关
铜杯	掠过城市的影子	第2章过关
铜杯	甜蜜的家	第3章过关
铜杯	哈克萨维的亡灵	第4章过关
铜杯	命运的相逢	第5章过关
铜杯	失落之城	第6章过关
铜杯	数不尽的秘密	第7章过关
铜杯	一百零一夜	第8章过关
铜杯	让亡灵逝去	第9章过关
铜杯	乌云蔽日	第11章过关
铜杯	小心下方	第12章过关
铜杯	孩子们不懂	第13章过关
铜杯	失落的族群	第14章过关
铜杯	另一个世界的记忆	第15章过关
铜杯	再见了，孩子们	第16章过关
铜杯	褪色的街灯	第17章过关
铜杯	阿罗德随叫随到	第18章过关
铜杯	破碎	第19章过关
铜杯	毫无防备的城市	第20章过关
铜杯	凯特无暇休息	第21章过关
银杯	重力级奈维猎人1st	击败异次元世界～遗迹之路～的稀有品种奈维
银杯	重力级奈维猎人2nd	击败异次元世界～炎狱之路～的稀有品种奈维
银杯	重力级奈维猎人3rd	击败异次元世界～眩惑之路～的稀有品种奈维
银杯	重力踢的鬼才	无损伤且未落地，连续用10次重力踢命中敌人
银杯	重力投掷巨星	无损伤且未失误，连续用10次重力投掷命中敌人
银杯	重力无双	使用终极技一次击倒8个敌人
铜杯	入门挑战者	完成任一挑战任务
铜杯	常客挑战者	完成所有挑战任务
铜杯	熟练挑战者	达成任一挑战任务的黄金阶段
银杯	常胜挑战者	达成所有挑战任务的白银阶段
金杯	挑战的女王	完成所有挑战任务的黄金阶段
银杯	地底皇后	找到所有的地下入口
银杯	徘徊的时空旅人	听完存在于世界各地的谜之夫妻的所有会话
银杯	宝石富翁	总共收集到20000颗珍奇宝石
金杯	宝石名人	总共收集到40000颗珍奇宝石
金杯	史上最强的猫	凯特获得“史上最强的猫”称号

全地下入口位置

旧街市

霓虹区

工业区

闹市区

时空旅人位置

游戏中有两位时空旅人，它们会出现在 16 个位置。其中三个异次元世界能跟他们两人会面一次，具体可查看前文的流程攻略，剩下 10 个地方在城镇的各个区域，以及地下城镇里，可参照前文“全地下入口位置”的地图所标注的位置，具体如下。

旧街市

A：地图最南边一个平台边沿上。

B：最初凯特醒来的小公园里面。

霓虹区

A：从东边的水泥管出来之后，往东走跳到下方的钢架上。

B：车站的下方。

工业区

A：高塔的底下，车站上面的屋檐那里。

B：工业区第一个地下水道口旁边的空中码头，很显眼的位置。

闹市区

A：靠北边一栋大楼顶上，这栋楼在周边不算高，楼顶有个长方形的亭子。

B：从中央的下水道口出来之后往东走跳下去，到最底下的横梁那里能找到。

地底城

地底城

A：上面地图中凯特所在的位置，这个位置最高处的一个平台上。

B：上图标注的位置，靠近下方的一个平台上。

稀有品种奈维位置

异次元 遗迹之路

这个异次元空间的正中央是一座巨大的柱子，跳到柱子的最底下会发现入口，进去之后就能遇到稀有奈维。



异次元 炼狱之路

第二个战点下方能看到一条列轨道，轨道通往一个隐藏的空间，进去那个隐藏空间之后就能找到。



异次元 眩惑之路

第二个战点打完之后，出现第二条花的指引，往指引地点右侧飞过去，飞过去的时候凯特会出现“这样就能飞到更远的地方了”和“这里的气氛不太一样”这样的提示，再这一带的空域找找就能发现稀有奈维。



当前游戏版本：1.01
通关时间：40小时以上
白金时间：70小时以上

Exist Archive イグジストアーカイヴ The other Side of the Sky

求生档案 天空的彼端	Spike Chunsoft	角色扮演
多机种 イグジストアーカイヴ－The Other Side of the Sky－		日版
2015年12月17日	本地1人	对应年龄：12岁以上
售价为PS4：7200日元、PSV：6800日元		

虽然名义上是一款原创新作，《求生档案 天空的彼端》最大的卖点，也许就是那与“《女神侧身像》系列”惊人的相似度了。虽然是一款小成本的二线作品，但是本作继承了Tri-Ace一贯的硬派核心风格，复杂的系统配合丰富的游戏要素，足以让RPG核心玩家沉迷好一阵子。本次小编将为大家带来本作的系统详解以及主线流程指引，希望可以起到排疑解惑的作用。

文 乙太　美编 小瑟

系统详解

操作列表

PS4	PSV	功能（世界地图）	功能（迷宫内）	功能（战斗）
左摇杆	左摇杆	移动地图指针	移动（向下为蹲身）	选择攻击目标
方向键	方向键	项目选择 / 切换地图层	项目选择	选择项目 / 攻击目标
○键	○键	确定	攻击	发动对应角色动作
×键	×键	取消	跳跃	发动对应角色动作
△键	△键	打开 / 关闭详细情报	调查 / 互动	发动对应角色动作
□键	□键	–	发出束缚结界	发动对应角色动作
L1/R1 键	L 键	切换地图层	打开大地图	打开阵型转盘
L2/R2 键	R 键	切换地图层	发动贪婪模式	发动必杀技
OPTION 键	START 键	打开营地菜单	打开营地菜单	打开 / 关闭战斗菜单

世界地图

本作中没有迷宫探索以外的自由行动部分，世界地图将以菜单的形式呈现，世界地图菜单下有数个具备不同功能的选项，下面为大家分别介绍。



探索

在探索菜单中玩家能够选择想要进行的任务或者事件，整个星球的构造分为外层、中层与塔三个层次，游戏中的迷宫便分布在这三层之中，并且会随着游戏流程的推进逐渐增加。每一个迷宫都拥有两个完成度，分别为迷宫探索率以及道具获得率，这两个完成度越高，该迷宫的达成等级也就越高，玩家便能够根据现有的达成等级获得达成度奖励。

任务

任务分为主线任务与自由任务两种，主线任务前会有“MAIN”的字样，而自由任务前会有“FREE”字样。每个迷宫的自由任务会分为初级、中级以及上级三个难度，初级与中级难度的迷宫会随着主线流程的推进以及自由任务的完成情况而逐渐开放，而上级难度的迷宫只有在通关后才能开放。同一个迷宫，自由任务中的敌人与主线任务中的敌人会有所区别，在进行途中还会有突发事件需要玩家去达成，达成后能够获得特殊奖励，并且能够提升同伴的感情度。



来自同伴的报告

在进行任务期间，未参与玩家探索队伍的同伴将会自行开始探索，而在玩家完成任务并且进行结算时，这些同伴便会对探索结果进行报告。一般来说，这些角色能够获得一定量的经验值，并且有一定几率获得特殊的道具，获得特殊道具的角色，其头像旁会出现蓝色的标签。此外，同伴之间还有一定几率触发特殊剧情，拥有特殊剧情的同伴，其头像旁会有红色的标签，调查该头像即可观看特殊剧情。



女神之间（アマツメ）

アマツメ的所在处会在主线流程的第三章得到开启，玩家可以通过选择世界地图菜单的“**アマツメ**”选项进入女神之间，这里会提供各种各样与游戏息息相关的机能，并会在流程的推进中逐渐开放，具体如下。

上交结晶（**結晶を捧げる**）：将收集到的存在结晶上交给**アマツメ**，以此来回复**アマツメ**的能量。除了剧情需要，部分结晶并非必须进行上交，不过上交结晶能够获得一些额外的奖励，比如实用的消耗品等等。此外，是否向**アマツメ**上交黑色存在结晶，还会影响到游戏结局的走向，具体可以参考下文的流程指引部分。

道具变换（**アイテム変換**）：可以将没有用的装备品（武器、防具、饰品）以及消耗品转换为一种名为 AMP 的点数，不同的道具根据称号与种类的不同，能够兑换到的 AMP 也有所不同。AMP 点数可以用于换取其他的道具。

道具生成（**アイテム生成**）：主线流程进行到第六章后，向**アマツメ**上交特定的存在结晶后即可解禁。利用本功能，玩家就能耗费 AMP 换取想要的道具，开始时这里能换到的道具种类并不算多，但是随着玩家向**アマツメ**上交特定的存在结晶，玩家就能在这里兑换到更为高级的道具。

魂之送还（**魂の送还**）：主线流程进行到第十一章时，如果玩家选择了走“不死**の**咒い”路线的话便会解禁，之后玩家就可以利用该机能，把除了九条辽以外的同伴送回地球，并且能够观看到与该同伴相关的特殊剧情。每将一名同伴送还，其余角色的能力值就会得到提升，其名为“恶魔之欲”的必杀技也会被九条辽所继承。需要注意的是，玩家能够送还的同伴人数受到九条辽等级的限制，只有让九条辽提升到足够高的等级，才能把所有同伴都送回至地球。



TIPS 在游戏的过场以及必杀技演出动画期间按下○键，即可跳过过场与动画演出。

限时挑战（スピ－ドラン）

限时挑战需要玩家在限制时间内完成对特定敌人的挑战，这些挑战会随着游戏的推进而逐渐解锁，敌人一般为主线流程中 BOSS 或强敌的加强版，到后期还会出现内容为强敌连战的挑战。每个挑战都有三个等级的规定时间，每个规定时间都对应一个奖励道具。此外，如果玩家连线进行限时挑战的话，还能在排行榜中查看自己和其他玩家的挑战排名。

角色相关

正常游戏流程中，包括主人公九条辽在内，玩家的队伍中共有 11 名角色，而如果玩家完成了通关之后的隐藏迷宫的话，还能使游戏中的第 12 名魂之碎片持有者冥寺倭人成为同伴，也就是说真正意义上存在差异的角色共有 12 名。每名角色在加入时都会拥有一个独特的初始职业，也会有独特的专用技能可以学习，因此选择好攻关的主力十分重要，下面便为大家介绍一下本作中与角色有关的要素。



角色属性

角色的属性数值分为两种，分别为基本属性数值与综合属性数值，这两种属性数值都能够在营地菜单的状态（**ステ－タス**）中进行查看。其中基本属性数值为角色的基础能力，会受到角色当前职业的数值补正影响。而综合数值则是基本属性受到装备与技能的影响后，最终得到的数值。下面给出两种角色属性的列表，以供各位玩家参考。

基本属性一览

属性	说明
HP	生命力
STR	腕力，影响角色的攻击力
VIT	体力，影响角色的物理防御力
INT	知性，影响角色的魔法力与魔法防御力
AGL	俊敏，影响角色的回避能力
DEX	器用，影响角色的命中能力

综合属性一览

属性	说明
ATK	影响物理攻击力
MAG	影响魔法攻击力
RDM	影响物理防御力
RST	影响魔法防御力
HIT	影响命中率与暴击率
AVD	影响回避率与暴击率

职业



每名角色的初始职业各不相同，也就是说本作中共有12个不同的职业。每个职业都拥有自身独特的攻击行动，所能装备的武器、防具也会有所差异。职业也属于技能的一种，能够通过SP来提升等级，职业的等级得到提升后，便能学会新的攻击行动。此外，“互相学习”系统开启后，感情度较高的角色之间能够互相习得对方的职业。职业根据其特性的不同可以分为近战、远程、法师三大类，不过每一种职业还是会有自身的独特之处，下面便对每个职业的特点作具体介绍。

フェンサー：九条辽的初始职业，使用的武器为大剑，能够使出高连击数，并且带有挑空、叩击动作的多彩的攻击行动，缺点是攻击范围较小。

ランサー：神河兰世的初始职业，使用的武器为枪或薙刀，攻击动作以大范围的强力扫击为主，对付数量较多的杂兵时十分有效。

サムライ：雾谷时久的初始职业，使用的武器为太刀，总体而言攻击范围不是特别广，但是招式对单体的大型敌人十分有效，也具备挑空、叩击等能够触发连击奖励的攻击动作。

グリム・リーパー：冥寺阎美的初始职业，使用巨大的剑刃进行回转投掷攻击，能够从远处进行范围攻击，由于武器的飞行轨迹比较难把握，所以想要和其他角色配合来进行连击是比较困难的。

ガンナー：玄城光秀的初始职业，使用的武器为双枪，招式的威力不如一般的近战职业，但是具备极高的连击数，并且可以对付会防反的敌人以及用于破防，招式中既包含了大范围的招式，也包含了集中攻击型的招式，总体而言是灵活性较高的职业。

バウンサー：轰なめろう的初始职业，使用火箭发射器进行高火力远程攻击的职业，攻击能够产生爆炸吹飞敌人，还拥有直接绕到敌人背后并且使出吹飞攻击的招式，其招式在连击中作为衔接招式的话，能够有效延长连击的持续时间。

テイマー：姬椋朱雀的初始职业，使用的武器为能够伸缩的蝮蛇剑，能够使出中距离且具备高连击数的范围攻击，不过单招的威力较低是其缺点。

フレイム・マギ：南木小春的初始职业，擅长火属性攻击魔法，攻击范围较小，但是对单体伤害高，此外，该职业还能学会强化、弱化魔法以及复活魔法，是攻守兼备的职业。

ストーム・マギ：月馆まゆら的初始职业，擅长风属性攻击魔法，攻击范围较大，而且能够将敌人吹飞，不过威力稍有逊色。除此之外，该职业还能学会各种范围回复魔法，可以充当队伍的回复手。

フリーズ・マギ：逢祇恋的初始职业，擅长冰属攻击魔法，攻击的范围不算大，但是具备挑空、叩击等效果，能够作为连击中的衔接招式使用，此外，该职业也能学会回复系与防御系魔法，十分适合打持久战。

ライトニング・マギ：苍鹭ユイ的初始职业，擅长雷属性攻击魔法，具备较高的伤害与连击数，并且能让敌人进入麻痹状态，还具备使敌人弱化的魔法，作为魔法系的攻击手是个不错的选择，不过无法学会回复系魔法，不适合打持久战。

ベルセルク：冥寺倭人的初始职业，左手持枪、右手持剑，该职业既擅长近战，也擅长远距离作战，招式具备较高的威力以及较大的范围，并且拥有挑空、叩击等特殊效果，可以说是所有职业中最强的职业，缺点是单一招式会耗费较多的行动力。

技能（スキル）

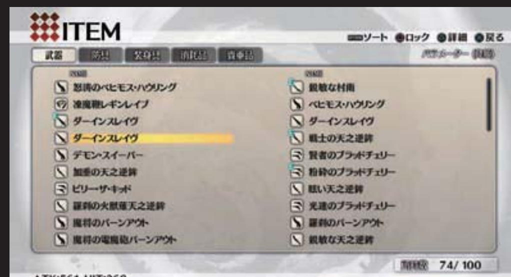
玩家可以在营地菜单的配置（セットアップ）选项中为角色装备技能，除了每个角色的职业外，游戏中的技能有攻击（アタック）、防御（ガード）、辅助（サポート）、掉落（ドロップ）这四种。攻击系技能每个角色只能装备一个，效果基本为在特定条件时能够让角色在进行攻击动作的同时伴随额外的追加攻击；防御系技能每名角色也只能装备一个，主要是强化角色的防御性能，部分技能可以让角色获得防御反击能力；辅助技能每名角色能够装备两个，效果多种多样，一般都是对战斗起到辅助作用，比如提升必杀技的威力等等；掉落系的技能每名角色同样只能装备一个，不过这些技能的效果简单明了，就是提升各种道具的掉落率。

技能需要消耗SP进行学习以及提高等级，每名角色可以学习的初始技能各不相同。当部分初始技能达到“MASTER”等级后，新的技能便会被解锁。值得一提的是，主线流程中玩家上交了特定的存在结晶后，就能开启“互相学习”系统，感情度较高的两名角色，在共同参与的战斗胜利后，就有很高的几率学会对方的技能，这其中也包括了职业技能，并且技能的等级是会继承下来的。所以如果有一个技能想要让多名角色习得的话，不妨只提升最初学会该技能的角色身上的此技能等级，再让其他角色通过学习的方式继承过来，这样就能节省不少的SP。

除了单一的技能外，游戏中还有混合技能，不过混合技能需要满足特定条件才会出现，比如多名指定的角色在同一队伍中，并且互相都有较高的感情度。值得一提的是，混合技能均为辅助技能，可以装备在辅助技能的空位处。



装备品



游戏中的装备品分为武器、防具以及饰品三种，其中武器每个职业都对应一种，防具则分为轻甲、重甲、魔法衣，分别对应了远程职业、近战职业以及法师职业。装备品的主要获得途径为敌人掉落，当然玩家也可以通过耗费AMP来进行兑换。除了装备品本来的名称，玩家获得的装备品有可能附带各种各样的称号作为前缀，这些称号能够为武器附加各种特性，不同的称号所能附加的特性固定但各不相同，稀有度也各有不同。其中普通称号会对装备品的数值有所影响，而EX称号能为装备品附加属性特效、属性耐性或种族特效等实用特性。因此，附带了实用称号的装备品才能称得上是好的装备品。

TIPS 在菜单界面下按□键，即可改变队伍的领队，作为领队的角色将会是进行探索时玩家控制的角色。

感情度

本作中角色之间有感情度的设定，玩家可以在营地菜单的感情度界面中确认各角色之间的感情度。感情度分为五个档次，最低为敌对，同性之间最高为大亲友，异性之间为恋人，具体的状态图标如下图。提升角色之间感情度的方法主要为让角色一起行动，进行战斗是最有效的方法，当然也能够通过特殊的道具来提升。值得一提的是，玩家的某些行为会导致角色之间的感情度下降，比如在战斗中行动不能、在任务完成前提前归还等。角色之间感情度较高的话，互相习得技能或是出现混合技能的几率就会变高，还会影响结局时的角色对话。



贪婪模式(グリ－ド・モ－ド)

当玩家在主线流程中获得黑色存在结晶后，向女神**アマツメ**上交一个黑色存在结晶后即可解锁的模式。此后，在迷宫中行动时按下 R1 键 /R 键，即可开启贪婪模式，在该模式下，角色在迷宫中的移动速度以及攻击范围会得到强化。不过相对的，与敌人遭遇时发生连战的几率会被大幅提高，同时待机与战斗结束时的 HP 回复效果也会消失。在贪婪模式中再度按下 R1 键 /R 键，即可把贪婪模式关闭。

存在结晶

存在结晶是游戏中的一种特殊物质，白色存在结晶与各角色的存在结晶属于游戏主线任务的收集目标，得到结晶后将其上交给女神アマツメ，不仅能够推动故事，还能获得各种各样的奖励。除了大存在结晶外，迷宫中还散落着各种各样的小存在结晶，收集这些结晶能够获知一些与角色有关的背景故事。此外，迷宫中还会随机出现一些失去光泽的腐朽存在结晶，这些结晶无法被收集，但是可以直接通过攻击来破坏，破坏后有一定几率掉落道具。如果玩家连线进行游戏的话，就能在探索菜单中看到一些名字旁带有标号的迷宫，这些迷宫属于热点迷宫，此时前往探索的话，击破腐朽存在结晶后获得报酬的几率会提高，也更容易获得较好的道具作为报酬。

迷宫探索

探索动作

本作的迷宫探索部分充满了动作要素，除了基本的移动外，角色的基本动作还有跳跃与攻击，探索部分的攻击动作并不能对敌人造成伤害，但是如果攻击到迷宫中敌人的标志的话，则必定能够以先攻的状态开始战斗。需要注意的是，游戏初期玩家的基础动作并不足以让玩家进行完整的迷宫探索，而随着主线流程的推进，玩家能够向女神アマツメ上交各种存在结晶，也能由此习得更为高级的探索动作，具体如下：

エリアル・ジャンプ：习得时期为第五章，习得后在跳跃中再次按下 × 键即可进行二段跳。

バインド・スフィア：习得时期为第五章，在迷宫中按□键能够射出特殊的束缚结界，如果结界命中敌人的标志的话就能使敌人结晶化，从而回避与敌人的战斗，结晶效果对被击败的敌人留下的残留思念同样有效。

バ－スト・ジャンプ：习得时期为第六章，习得后与结晶化的敌人接触的话，就能以结晶作为发射点，朝单一方向进行滑行冲刺，左摇杆能够调节发射的方向。

スライディング：习得时期为第六章，习得后即可让角色在地面使用滑铲，从而通过一些狭小的缝隙，操作为将左摇杆向下推的同时按下 × 键。

バインド・コンボ：习得时期为第六章，可以使结晶光弹得到强化，如果角色与结晶化的敌人接触并准备进行滑行冲刺时，周围的敌人标记也会瞬间进入结晶状态，这样就能在不同的结晶间来回滑行。



エリアル・ダッシュ：习得时期为第七章，习得该能力后，在角色跳跃时将左摇杆向下推的同时按下 × 键，就能让角色朝跳跃的方向进行滑行冲刺，以到达一些此前无法到达的场所。

战斗相关

战斗画面解说



①敌人信息 ②奖励信息 ③恶魔之欲槽 ④行动力 ⑤我方角色状态

战斗菜单

在战斗中按 OPTION 键 /START 键即可打开战斗菜单，在该菜单中，玩家可以选择强制结束回合，使用未装备的魔法，使用道具，更变角色配置或选择逃离战斗。

行动力(AP)

行动力是本作的特色系统，玩家的攻击动作与防御动作都会耗费行动力。在进攻阶段中，让角色使用招式会不断消耗 AP，当现有的 AP 不足以进行下一个攻击行动时，进攻回合就会自动结束。而在防御阶段中，每名角色的防御动作都会耗费 AP，如果现有 AP 不足以让角色进行防御，即使按下对应按

TIPS 敌人信息的右下角可能会出现带锁的宝箱标志，需要满足特定条件才能获得，具体条件为：①对于带有种族弱点的敌人，用带有种族弱点特效的武器将其击破；②对于没有种族特效的敌人，用必杀技将其击破。

键也无法让角色进入防御状态。AP 在每个进攻阶段开始时会获得一定量的回复，而进攻与防御阶段结束后剩余的 AP 会累计到下一回合之中。因此，根据战斗的具体情况考虑是否要节省 AP 十分重要。值得一提的是，释放魔法也会消耗 AP，但是使用了魔法后，该名角色便会进入冷却时间（CT），在该状态下，即便有 AP 余量，也无法进行魔法的释放，不同的魔法对应的冷却时间各有不同，高级魔法长达数回合。此外，使用道具也会让角色进入冷却时间中，一般为一回合，此时该名角色也无法在有 AP 余量的情况下使用魔法，物理攻击则不受影响。



防御

防御是本作中的一个重要系统，最初的防御动作主要用来减轻角色所受到的物理伤害。防御动作会消耗 AP，并且只会持续一定时间，超过时间后必须再次按键才能再度进入防御状态。处于防御中的角色，如果承受高伤害攻击有一定几率被破防，处于气绝状态时也无法防御敌人的攻击。此外，魔法攻击起初是无法被防御的。不过，游戏中提供了多种防御系的技能，能够让角色在防御瞬间进行反击，并中断敌人的攻击，或是让角色能够防御魔法攻击，还能让角色在被破防后自动再次进入防御状态。因此，为角色装备上实用的防御系技能，将是战斗中制胜的关键。

阵型

玩家可以在营地菜单的“编成”选项中为角色设置阵型，第一名角色为前卫，中间两名角色为中卫，而最后一名角色则为后卫。前卫会获得攻击力提升的效果加成，不过更容易被敌人攻击，待机时的回复效果也会降低，后卫的攻击力会有所下降，不过不容易被敌人攻击，待机时的回复效果会得到提高，中卫则处于两者之间。在战斗中，玩家可以通过按 L1 键 /L 键打开阵型转盘，来切换角色在阵型中所处的位置。



弱点与部位破坏

敌人具备属性、种族以及攻击类型三种弱点，如果选择对应敌人弱点的武器进行攻击的话，伤害将会得到大幅度的提高。敌人的弱点信息一般会显示在 HP 槽的旁边，一些有弱点的强敌也会在主线流程指引中提及，大家可以作为参考。

除了弱点外，游戏中的一些敌人拥有多个可攻击部位，这些部位都具备独立的 HP。攻击这些部位并不会对敌人的本体造成伤害，但是如果将这些部位破坏，就能让敌人的防御力下降，被破坏部位对我方造成的伤害也会被降低。因此，对付这些敌人时优先进行部位破坏是不错的选择。

恶魔之欲（デモンズ・グリ－ド）

恶魔之欲便是游戏中的必杀技，每名角色都拥有一个独一无二的“恶魔之欲”，起初均为 1 级。在战斗中，玩家的攻击能够积攒画面左下角的恶魔之欲槽，当受到伤害时则会减少。当恶魔之欲槽积累至 1 时，按下 R2/R 键后即可选择一名角色发动恶魔之欲。恶魔之欲槽最高能够积攒至 4，也就是说，最多可以让四名角色连续发动恶魔之欲。不过每名角色在一回合内只能发动一次恶魔之欲，发动过魔法的角色也无法在当回合内发动恶魔之欲。恶魔之欲的等级能够通过一种名为“グリ－ド・デヴァイス”的道具进行提升，提升之后效果便会得到强化。下面便给出所有角色恶魔之欲效果的介绍，以供各位玩家参考。

恶魔之欲一览

角色	名称	属性	范围	等级	效果
九条辽	照临の右腕	物理	全体	1	全体大伤害
				2	伤害增加
				3	伤害增加，附加提升自身 ATK 的效果
月馆まゆら	不破の御盾	魔法	单体	1	单体大伤害，附加提升自身 RDM 的效果
				2	伤害增加
				3	伤害增加，附加我方全体 RDM 提升且 HP 小回复的效果
城玄光秀	悟性の帝冠	物理	全体	1	全体大伤害，附加提升自身 AVD 的效果
				2	伤害增加，附加提升我方全体 AVD 的效果
				3	伤害增加，附加提升我方全体 AVD、HIT 的效果
南木小春	螺旋の双尾	物理	全体	1	全体大伤害
				2	伤害增加
				3	伤害增加，一定几率让敌人进入混乱状态
雾谷时久	缭乱の从剑	物理	单体	1	单体大伤害
				2	伤害增加
				3	伤害增加，附加减少敌人 ATK 的效果
姬椌朱雀	抑制の光锁	物理	单体	1	单体大伤害
				2	伤害增加，一定几率使敌人进入麻痹状态
				3	伤害增加，一定几率使敌人进入麻痹 + 毒状态
轰なめろう	鸣动の穿孔	魔法	全体	1	全体大伤害
				2	伤害增加
				3	伤害增加，附加使敌方全体 RDM 减少的效果
神河兰世	摄理の鹏翼	物理	单体	1	单体大伤害
				2	伤害增加
				3	伤害增加，附加提升自身 AVD 的效果

恶魔之欲一览					
角色	名称	属性	范围	等级	效果
逢祇恋	呼应の左腕	魔法	全体	1	全体大伤害
				2	伤害增加，一定几率使全体敌人陷入气绝状态
				3	伤害增加，附加使敌人全体的 RST 减少的效果，一定几率使全体敌人陷入气绝状态
苍鹭ユイ	缠う累壁	魔法	单体	1	单体大伤害
				2	伤害增加
				3	伤害增加，附加提升自身 MAG 的效果
冥寺阎美	虚无の赫石	物理	单体	1	单体大伤害
				2	伤害增加，附加减少敌人 RST 的效果
				3	伤害增加，附加减少敌人 RST、RMD 的效果
冥寺倭人	万象砕く顎	物理	全体	1	全体大伤害
				2	伤害增加，回复自身 HP
				3	伤害增加，回复自身 HP



异常状态

在战斗中，敌人的特定攻击有可能让我方角色陷入异常状态。异常状态具备一定的持续时间，固定回合数过后或使用恢复异常状态的消耗品后，异常状态的效果便会消失，并且在战斗结束时也会得到解除。本作中的各种异常状态的效果具体如下。

气绝：角色处于行动不能的状态，受到伤害会就能解除。

毒：回合结束时，处于毒状态的角色便会受到一定程度的伤害。

麻痹：角色处于行动不能的状态，受到伤害无法解除。

衰弱：HP 自动回复的效果消失，道具以及魔法的回复量减半。

封印：技能的效果无效化。

混乱：角色的行动不受控制，会采取随机的行动。

连击奖励

在游戏中，如果玩家在敌人浮空或倒地后的有效时间内，持续对敌人进行连击的话，就能获得额外的连击奖励。对浮空的敌人持续进行连击的话，敌人会掉落红色的宝石，从而让装备的掉落率得到提升，并且获得附加称号或 EX 称号的概率也会提升。与此同时，奖励的崩坏风险（RISK）也会得到提升，崩坏风险值越高，玩家受到敌人攻击后就越有可能导致各种奖励的提升效果清零。如果崩坏风险为 100 的话，意味着角色受到攻击后必定会导致奖励崩坏，不过通过防御敌人的攻击可以避免崩坏的发生。游戏中拥有累积奖励（ストレ－ジ・ボ－ナス）的设定，只要玩家的连击奖励不崩坏，就能一直在同一任务的不同战斗中得到延续。因此，一直保持较高的连击奖励状态且不被敌人崩坏，是游戏中刷取好装备的必要方法。

如果玩家对倒地的敌人进行持续连击的话，敌人就会掉落蓝色的宝石，掉落的宝石数目对应了战斗胜利结算是所获得的经验值加成倍率，最高可以达到 100%。

主线任务流程指引

第零章 邪神降临



过场动画与开场剧情，九条辽与月馆まゆら相遇的剧情结束后会直接来到世界地图的界面，进入探索菜单选择进行主线任务“見知らぬ森の探索”后进入第一章。

第一章 见知らぬ世界

见知らぬ森の探索

过关条件	发现食物
推荐等级	1 以上

游戏中的第一个任务，主要是以教学为主。虽然可操控角色只有主人公辽一人，但敌人都十分弱，可以借此先熟悉一下游戏探索与战斗的操作。沿路顺着迷宫向右前行，在第二个岔路口选择“手前へ”切换区域，之后一路向右触发两段剧情，任务完成。此时会追加事件“最初の夜”，完成该事件后追加事件“再び 木漏れ日の森へ”，完成后追加主线任务“姿无き声の导き”。

姿无き声の导き

过关条件	击破最深处的 BOSS
推荐等级	2 以上



本任务要探索的迷宫依然是“木漏れ日の森”，敌人配置也与上一个任务无变化，辽一个人即可应付，注意好利用道具回复即可。进入第二个场景后，不管任何岔路口一路往右即可触发剧情，在场景右侧尽头选择“奥へ”触发剧情，之后进入 BOSS 战。战斗结束后月馆まゆら和城玄光秀正式成为同伴，追加事件“止まない雨”，并且解锁“速攻挑战”模式。

BOSS战：バルトローザ

主线中的第一场 BOSS 战，我方有三人出战，因此难度并不是很高。优先解决掉血量较少的杂兵，BOSS 可破坏的部位为头和双手，破坏头部后才能攻击本体，而破坏双手能够使 BOSS 的攻击力下降，头部与双手的 HP 都在 300 左右，而本体的 HP 为 2100 左右，因此优先进行部位破坏比较妥当。



第二章 止まない雨

首先触发事件“止まない雨”，事件后南木小春正式成为同伴，并且追加主线任务“洞窟の奥へ”，此时可以优先进入队伍编成界面把南木小春编入队伍。

洞窟の奥へ

过关条件	到达最深部
推荐等级	4 以上

敌人种类与之前一个迷宫相同，不过单次战斗中的敌人数量有所增多，好在我方有四名角色可以出战，等级足够的话可以轻松应付，本迷宫内的敌人会掉落一些初期装备，可以多加利用。从入口一路向左来到第三个场景触发剧情，之后继续左行，来到第五个场景后，从场景左侧的平台沿着台阶跳到场景中央的平台上，选择“奥へ”进入下一个场景，一路向左走能够发现一个治疗营地（メディカル·キャンプ），使用后能够使我方全员的 HP 回满，不过有使用次数限制。之后继续左行，触发第二段剧情后开启道具罐即可完成任务，探索菜单中追加主线任务“ゲ－トを目指して”。

第三章 管理者からの召喚

ゲ－トを目指して

过关条件	见到アマツメ
推荐等级	6 以上

本迷宫中会出现能使用范围攻击的新敌人，不过它们都具备弱点属性，用针对它们弱点属性的魔法就能轻松对付。前几个场景没什么岔路，顺路来到第三个场景后会触发剧情，之后继续向右走。注意第四个场景开始会出现红色的障碍，触碰到后会受到伤害，这里的岔路口选择直接右走是正路。继续向右触发剧情，之后利用传送装置传送到下一区域触发剧情。继续右行在下一区域触发剧情，之后利用尽头的传送装置来到**アマツメ**的所在地，触发剧情后完成任务，雾谷时久正式成为同伴。探索菜单中追加主线任务“**ヴァリアント袭来·东方の搜索**”。

ヴァリアント袭来·东方の搜索

过关条件	击破最深处的 BOSS
推荐等级	7 以上

敌人与之前迷宫类似，角色等级在推荐等级以上就能轻松应付。从入口处一路向右，在第二张场景的最右侧就能触发 BOSS 战，击破 BOSS 后完成任务，探索菜单中追加主线任务“ヴァリアント袭来·西方の搜索”以及“ヴァリアント袭来·南方の搜索”。

BOSS战：アルフ·オーズx2

敌人是名为**オ－ズ**的杂兵的高级版，每只的 HP 为 7692，近战攻击对这种敌人的作用较小，但是用南木小春的魔法“**クリムゾンスフィア**”就能造成较大的伤害。优先让近战角色解决敌方的前排杂兵，之后使用“**クリムゾンスフィア**”集中攻击一只**アルフ·オ－ズ**，每回合进行单次输出即可，剩余的 AP 可以用来防御，在确保一回合内能够击破其中一只时再全力攻击。击破一只后，剩下的一只也用之前的战术对付即可轻松过关。



ヴァリアント袭来·西方の搜索

过关条件	击破最深处的 BOSS
推荐等级	8 以上

本任务中会出现使用魔法攻击的新敌人，记得为魔防较低的角色佩戴提升魔防的饰品。从入口向右前进，在场景中央即可看见 BOSS 敌人，击破后完成任务。

BOSS战：アルフ·サーバインx2

建议让南木和月馆这两名会使用魔法的角色出战，本战除了有两只**アルフ·サ－バイン**以外还会有两只普通的**サ－バイン**，不过普通**サ－バイン**的 HP 只有 1000 出头，应当优先解决。**アルフ·サ－バイン**会喷出令我方角色中毒的范围性毒气，可以考虑使用魔法集中对其中一只输出，其余角色负责回复 HP 和异常状态，等一名敌人的 HP 较少时再耗尽 AP 集火将其干掉，之后再对付剩下的一只。

ヴァリアント袭来・南方の搜索

过关条件	击破最深处的 BOSS
推荐等级	9 以上

本任务中单场杂兵战的敌人数量较多，尽量使用范围攻击来对付。从入口处左行即可发现 BOSS 敌人，击破后完成任务。

BOSS战：アルフ・ガンジール

同样需要优先解决掉杂鱼，アルフ・ガンジ－ル的属性弱点为冰，HP 只有 2500 左右，让近战角色对其发动猛攻即可轻松解决。



ヴァリアント袭来・北方の搜索

过关条件	击破最深处的 BOSS
推荐等级	10 以上

完成“ヴァリアント袭来・西方の搜索”以及“ヴァリアント袭来・南方の搜索”后追加的任务，本任务大部分敌人的属性弱点均为火，为近战角色的武器付与火属性会让战斗轻松很多。从入口处往左，在尽头选择“奥へ”进入下一场景，之后右行，走层的岔路前往第三个场景，在场景深处即可发现 BOSS，击破后完成任务，姫椟朱雀、轰**なめろう**、神河兰世正式成为同伴，同时探索菜单中追加主线任务“**グラマフェリオ**讨伐”，必杀技系统“恶魔之欲”也得到解禁。

BOSS战：アルフ・パナッシュx2



本战中敌人的弱点属性均为火，让南木小春出战会使战斗轻松不少，注意多利用火属性魔法进行输出。BOSS 会令我方角色进入衰弱状态，注意及时进行解除。

グラマフェリオ讨伐

过关条件	击破グラマフェリオ
推荐等级	11 以上

进入任务后左行即可发现 BOSS，触发 BOSS 战并将其击破后就能完成任务，剧情过后探索菜单中的“アマツメ”得到开启，追加任务“9 人目の魂保持者”。

BOSS战：グラマフェリオ

本战中 BOSS 的前面会有名为**ダロン**的杂兵，这些敌人不会主动攻击，但是我方角色触碰到后会受到伤害，需要用远程射击系角色优先将它们解决。将这些杂兵解决后，再集中攻击 BOSS。BOSS 的攻击以魔法为主，总体来说威胁不大，不过在**ダロン**被清理干净时，它有很大几率再次召唤出**ダロン**，可以考虑积攒 AP，在同一回合让枪手解决掉**ダロン**的同时，再让其余角色对 BOSS 进行输出。



第四章 魂の气配

9人目の魂保持者

过关条件	发现魂之欠片的持有者
推荐等级	14 以上

第四章中任务的推荐等级相比之前的提升了不少，建议玩家在开始本任务之前在自由任务中练一下角色的等级，同时建议把主力的职业等级提升到 2。从入口处一直向右走来到第六个场景，利用入口处的传送装置传送至右上，再用此时角色所在位置左侧的传送装置传送至迷宫中部的场景，向左走一段路后触发剧情并进入 BOSS 战，击破 BOSS 后完成任务，逢祇恋正式成为同伴，追加任务“南木小春の存在結晶”与事件“遭遇”。

BOSS战：アルフ・アジーム

アルフ・アジ－ム的 HP 在 18000 左右，其弱点为风属性，让月馆用风魔法进行输出是不错的选择。BOSS 的下压攻击伤害较高，建议不要吝惜 AP 槽，在防御阶段让所有角色都进入防御状态。本战依然会出现接触到角色就会让其受伤的尖刺球，记得用射击型角色的远程攻击优先解决掉。



第五章 声が闻こえる

南木小春の存在结晶

过关条件	发现南木小春的存在结晶
推荐等级	17 以上

本章开始如果已经将月馆的职业等级提升至 2 的话，建议将其编入队伍，一方面可以用第二阶段的风魔法来提升连击数，另一方面还能借助她的回复魔法来进行回复，以节省回复用的消耗品。从入口一路往左走，在第三个场景触发剧情，之后在尽头处选择“奥へ”，之后一路往右走触发剧情进入 BOSS 战，击破 BOSS 后完成任务，获得南木小春的存在结晶，剧情中自动来到アマツメ处上交存在结晶，之后便会习得特殊能力“エリアル・ジャンプ”，探索菜单中追加主线任务“存在结晶探索 1”。

BOSS战：バルトデゥーラ

BOSS 的 HP 在 20000 左右，其周围会有刺球型敌人，记得用抢手的远程攻击优先解决，之后再集火攻击 BOSS。BOSS 两只手臂上的盔甲能够进行破坏，破坏后其攻击力会有所降低。



存在结晶探索 1

过关条件	回收存在结晶
推荐等级	20 以上

从入口处左行，在第一个岔路口选择“手前へ”，之后往右走，在尽头处选择“奥へ”，在下一场景中即可找到白色存在结晶，调查获取结晶后完成任务，此时返回世界地图，前往**アマツメ**处上交白色存在结晶，习得特殊能力“**バインド・スフィア**”，探索菜单中就会追加主线任务“**月舘まゆらの存在结晶**”以及“**城玄光秀の存在结晶**”。

第六章 それぞれの想い

月馆まゆらの存在结晶

过关条件	回收月馆まゆら的存在结晶
推荐等级	23 以上

从入口处向右走触发剧情，之后从右侧的出口进入下一场景，此时可以直接利用二段跳从场景上侧的平台来到场景右侧，再从右侧中部的出口前往下一场景，剧情过后前往右走触发剧情进入 BOSS 战，击破 BOSS 后获得月馆まゆら的存在结晶并且完成任务。前往アマツメ处上交存在结晶，之后习得特殊能力“バ－スト·ジャンプ”。

BOSS战：ジュリオベイルx2

本战需要对付两只バルトデゥ－ラ，本体的 HP 在 20000 左右，建议优先选择其中一只集火解决。バルトデゥ－ラ的两只手臂与头部均可以进行部位破坏，破坏手臂能够解除 BOSS 的防御状态。它们的攻击是对单体的炮弹连射，在防御回合中，可以考虑只让前排角色进入防御状态，以节省 AP 的使用量。



城玄光秀の存在结晶

过关条件	回收城玄光秀的存在结晶
推荐等级	25 以上

本任务的杂兵中会频繁出现刺球形状的敌人，让城玄光秀或轰**なめろう**出战即可轻松应付。从入口处一路右行来到第四个场景，之后借助场景右侧的平台跳至场景中央的平台，此时要先让空中的敌人结晶化，之后利用“**バ－スト・ジャンプ**”借助敌人的结晶跳至左上方的平台，继续向左走就能发现一个传送装置。利用传送装置来到迷宫右下的场景，往左走触发剧情。继续左行进入下一场景，之后进入空中的平台来到左侧，从左上的出口来到下一场景，之后便会触发剧情并且获得城玄光秀的存在结晶，获得结晶后任务完成。前往**アマツメ**处上交存在结晶，之后习得特殊能力“**スライディング**”。

上交了月馆まゆら以及城玄光秀的存在结晶后，探索菜单中便会追加主线任务“存在结晶探索 2”、“存在结晶探索 3”以及“逢祇恋の存在结晶”。

逢祇恋の存在结晶

过关条件	回收逢祇恋的存在结晶
推荐等级	28 以上

本任务所在迷宫中会出现岩浆地形以及红色的障碍物，角色触碰到后会受到伤害，需要注意躲避。从入口处左行来到第三个场景，之后从右下角的出口前往下一场景，借助平台跳至左侧出口处，继续左行即可发现 BOSS，击破 BOSS 后触发剧情，获得逢祇恋的存在结晶。前往アマツメ处上交存在结晶，“互相学习”系统得到开启，探索菜单中追加主线任务“存在结晶探索 4”以及“存在结晶探索 5”。

BOSS战：ゼラル・グランクラーク

BOSS 的 HP 高达 40000，防御力也很高。其攻击以高伤害的单体技为主，大部分情况下会优先攻击前排的角色，因此后排的角色大可不必进行防御，注意为前排受伤害的角色进行回复即可，积攒的 AP 可以用于进攻。BOSS 会使用手臂上的盔甲进行防御，可以优先对这两个部位进行破坏，之后积攒 AP 对本体猛攻即可，必杀技也尽量使用高伤害的单体技来提供进攻效率。



存在结晶探索 2

过关条件	回收存在结晶
推荐等级	31 以上

从入口处左行来到第三个场景，之后借助悬空的高台跳至中央偏左的被标记高台上，调查结晶后获得白色存在结晶。前往**アマツメ**处上交存在结晶，即可开启“道具生成”系统。

存在结晶探索 3

过关条件	回收存在结晶
推荐等级	33 以上

从入口处左行，在第一个岔路口选择“奥へ”，之后朝左走，从左侧的出口前往下一场景。继续向右走，途中的沙丘需要用二段跳通过，经过出口后来到一个有四个出口的场景。从场景中央来到下层，之后往右走就能到达存在结晶所在的场景，调查并回收后即可完成任务。前往アマツメ处上交存在结晶，能够获得消耗品“命の雫”。

存在结晶探索 4

过关条件	回收存在结晶
推荐等级	36 以上

从入口处一路右行即可在一个场景的尽头找色白色存在结晶，调查并回收后即可完成任务。前往**アマツメ**处上交存在结晶，能够获得消耗品**“ハイリ－・エリクサ－”**。

存在结晶探索 5

过关条件	回收存在结晶
推荐等级	38 以上

本任务所在迷宫中会有一种名为アルバ－ル的敌人，会让被其触碰到的角色受到额外伤害，记得用远程攻击或者魔法来对付。从起点处往左行来到下一个场景，之后利用二段跳跳至上层，走左上的出口来到第三个场景，之后向左进入下一场景，借助结晶化的敌人冲刺跳跃至上层，再从右上的出口一路右行，在下一场景的尽头选择“奥へ”，之后一路向左穿过一个场景，再下落至下一场景中央的平台，由右侧出口即可来到存在结晶所在场景，调查并回收结晶即可完成任务。前往**アマツメ**处上交存在结晶，能够获得消耗品**“エクストラ・エリクサ－”**。



完成任意两个“存在结晶探索”系列的任务后（不必全部完成），即可在任务完成时触发剧情，之后探索菜单中会追加主线任务“九条辽の存在结晶”。

九条辽の存在结晶

过关条件	回收九条辽的存在结晶
推荐等级	41 以上

从起点左行来到第二个场景，之后在该场景左侧的尽头选择“奥へ”，来到下一个场景后往左走便会触发剧情，之后在左侧的岔路口处选择“奥へ”。之后沿着场景下层往右走，在岔路口选择“手前へ”来到下一场景，继续向右走就能发现 BOSS，击破 BOSS 后触发剧情，获得九条辽的存在结晶后任务完成。探索菜单中追加主线任务“存在结晶探索 6”与事件“诱惑”，此时前往**アマツメ**处上交九条辽的存在结晶，即可习得特殊能力**“バインド・コンボ”**，探索菜单中追加主线任务“存在结晶探索 7”以及“姫榁朱雀の存在结晶”。



BOSS战：ゼラル・ジュリオキュイズ

BOSS 的前排会有数量不少的杂兵，而且这些杂兵的炮弹连射攻击伤害很高，并且具备魔法抗性。建议让具备范围物理攻击的角色出战，开场便利用范围攻击与范围型必杀技清理掉杂兵。BOSS 本体的 HP 有 50000，手臂与头部可以进行部位破坏，建议破坏后再集中攻击其本体。BOSS 的炮弹连射攻击威力较高，不过只以单体作为目标，因此只需注意让前排角色进行防御即可，不过要注意 BOSS 的攻击很大几率会破防，建议让作为前排的角色习得技能“防御支援”，这样即使被破防也能迅速进入防御状态。

第七章 禁断の果実

注意事项

此时优先触发事件“诱惑”，剧情过后能够获得一个黑色存在结晶。此时需要注意的是，主线流程中一共可以获得两个黑色存在结晶，而是否将这两个结晶上交给アマツメ，将会影响到游戏的结局。不过只上交一个结晶的话，游戏的结局并不会受到影响，还能开启“贪欲模式”，这对于游戏的攻关有很大帮助，所以建议玩家把得到的第一个黑色存在结晶上交。如果玩家向アマツメ上交了两个黑色结晶，游戏便会进入“无限の时间”路线，这算是游戏的 Bad Ending 之一，该路线的攻关难度不算高，不过与アマツメ相关的功能会被永久禁用，只有进行二周目游戏才能继续使用，打算进行多周目游戏的玩家，可以考虑一周目进行该路线。



存在结晶探索 6

过关条件	回收存在结晶
推荐等级	44 以上

本章开始敌人实力又会提升一个档次，建议玩家在开启了“贪欲模式”后，可以稍微提升一下主力角色的等级，并且搭配好技能，之后的攻关会轻松不少。从入口处往左走，到第三个场景后走左下方的出口。继续向左走，到达第五个场景后走场景右下角的出口。左行前往下一场景，随后接着走右下角的出口，之后的两个场景均走左侧出口。跳至场景中央偏上的悬空平台上，从这里的出口前往下一个场景。之后一路右行连续通过两个出口，就能在一个场景中发现治疗营地，在营地右侧的岔路口处选择“手前へ”，之后走下一场景的左侧出口就能发现白色存在结晶，调查并回收后即可完成任务。前往アマツメ处上交存在结晶，即可获得消耗品“灵障解放石”，并且“道具生成”菜单中可以生成更为高级的道具，探索菜单中追加主线任务“10 人目の魂保持者”。

姫樫朱雀の存在结晶

过关条件	回收姫樫朱雀的存在结晶
推荐等级	47 以上

从起点处往右走，走右上的出口来到第二个场景，此处需要借助两个敌人的结晶跳至上层的平台，继续右行触发剧情，之后从右下的出口进入下一场景，注意该场景中会有流沙，如果被流沙吸到其他场景的话，就需要返回入口处重新走一遍迷宫。剧情过后走到一个治疗营地旁的岔路口处，选择“奥へ”即可来到姫樫朱雀的存在结晶所在场景。场景最左侧可以发现 BOSS，击破 BOSS 后获得**姫樫朱雀**的存在结晶并且完成任务，探索菜单中追加主线任务“**轰なめろう**の存在结晶”。前往**アマツメ**处上交存在结晶，即可获得消耗品“**グリ－ド・デヴァイス**”。

BOSS战：ゼラル・グラマグローリ

BOSS 的 HP 在 40000 左右，其攻击以单体魔法为主，并且具备较高的魔法抗性，因此可以让法师型角色专职回复。优先用范围远程攻击解决掉杂兵，之后让物理系角色对 BOSS 进行猛攻，等级足够的话很容易就能将其解决。

存在结晶探索 7

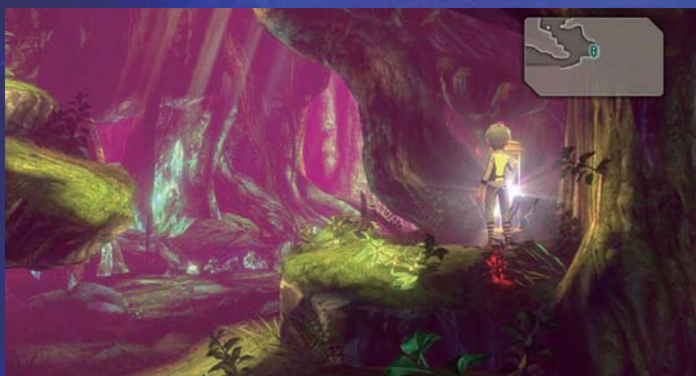
过关条件	回收存在结晶
推荐等级	49 以上

本任务所在迷宫中会出现几种新敌人，其中一种名为**ロティスリ－ル**的敌人通常成群出现，它们通常会使用炮弹连射，并有一定几率使用自爆攻击，魔法对它们很难造成伤害，建议用远程角色的范围攻击配合范围必杀技在一回合内解决它们，否则我方很容易被重创。

从入口处右行来到第二个场景，之后利用该场景左上的传送装置来到迷宫左上的场景中，该场景的右上方也有一个传送装置，连续借助结晶化的敌人即可到达该传送装置所在处，之后利用该传送装置来到右侧的场景，借助结晶化的敌人飞至场景的右上角，此处需要注意不要掉到场景底部，否则需要重新走一遍之前的路线。通过右上角的出口后，在下一场景继续往右走即可发现 BOSS，击破 BOSS 后调查并回收一旁的白色存在结晶即可完成任务。前往アマツメ处上交存在结晶，即可获得消耗品“命の水”。

BOSS战：ゼラル・ジュリオキュイズ

BOSS 本体的 HP 为 60000，两只手臂的 HP 为 7000，建议优先进行部位破坏。周围的杂兵伤害很高，需要优先用范围攻击解决。BOSS 的攻击主要为单体的高伤害连续攻击，有很高几率破防，建议让前排角色装备技能“防御支援”，后排角色需要注意及时为前排角色进行回复。当敌人只剩下 BOSS 的本体时，可以考虑只让单体伤害高的角色以及积攒连击数快的角色进行攻击，这样就能尽快攒满必杀槽，之后可以用对单体高伤害型的必杀技来提高输出效率。



轰なめろうの存在结晶

过关条件	回收轰なめろう的存在结晶
推荐等级	51 以上

从入口处往左走，第二个场景走左上出口，穿过一个场景后来到第三个场景，借助敌人的结晶飞至右上的平台，之后走右侧的出口来到下一场景，继续右行，在尽头选择“奥へ”。来到迷宫上深处区域后一路左行，到达左侧的第四个场景后，利用结晶后的敌人飞至中央的悬空平台处，之后选择“奥へ”，继续左行即可发现**轰なめろう**的存在结晶，触发剧情后回收结晶并完成任务。前往**アマツメ**处上交存在结晶，即可习得特殊能力“**エリアル・ダッシュ**”。



10人目の魂保持者

过关条件	发现魂之欠片的持有者
推荐等级	54 以上

从入口处往右走，注意跳过途中的凹陷地形，在岔路口处选择“奥へ”来到下一场景。继续往右走，在下一场景右侧尽头处的岔路口选择“手前へ”，之后往左走，从治疗营地旁的凹陷处落下，往左走来到下一场景。走场景右下的出口，继续往右走触发剧情并且进入 BOSS 战，击破 BOSS 后触发剧情并完成任务，苍鹭ユイ正式成为同伴，探索菜单中追加主线任务“苍鹭ユイの存在结晶”、“存在结晶探索 8”以及“存在结晶探索 9”。

BOSS战：ゼラル・ザードヤードx2

与其说是 BOSS 战倒不如说是杂兵战，后排的两只ゼラル・ザ－ドヤ－ド的 HP 为 35946，不过对于现在我方的实力而言并不难对付，而且它们的攻击也可以直接防御住，总体而言没有难点。优先解决掉前排的敌人，之后再集火击破后排的敌人即可。



苍鹭ユイの存在结晶

过关条件	回收苍鹭ユイ的存在结晶
推荐等级	56 以上

从入口处左行来到第二个场景，在第二个岔路口处选择“手前へ”，再往左走便会触发剧情。左行来到下一场景后，利用结晶化的敌人跳至左上的传送装置处，再利用传送装置来到下一场景。从该场景右下的凹陷处落至下一场景，再利用该场景右侧的传送装置进行传送。传送后往右走即触发剧情，剧情过后从右侧凹陷处跳下，再利用场景右下的传送装置进行传送。传送后利用结晶后的敌人跳至场景右上的传送装置，再次进行传送，之后会到达一个有着三个传送装置的场景。借助结晶后的敌人跳至场景右上的传送装置处并再次进行传送，传送后一路往右走，从凹陷处落线后即发现 BOSS，击破 BOSS 后触发剧情，获得苍鹭**ユイ**的存在结晶并且完成任务。前往**アマツメ**处上交苍鹭**ユイ**的存在结晶，即可获得消耗品“**グリ－ド・デヴァイス**”。

BOSS战：アルフ・ウルズベード

BOSS 的 HP 在 90000 以上，招式能够同时对多名我方角色造成较高的伤害，需要做好持久战的准备。建议玩家此时将主力的职业等级均提升至 3 以上，这样就能在战斗中使用较为强力的招式进行输出。优先清理掉杂兵，之后让后排的法师型角色专职用魔法或道具进行回复，剩下的角色使用高伤害的单体攻击配合高伤害的单体必杀技集火攻击 BOSS 即可。

存在结晶探索 8

过关条件	回收存在结晶
推荐等级	58 以上

从入口处往左走左上出口，之后沿着场景底部一路往左，在第五个场景中会有一个岔路口，在岔路口处选择“奥へ”，之后继续向左即可发现存在结晶，调查并回收后完成任务。前往アマツメ处上交存在结晶，即可获得消耗品“命の源泉”，“道具生成”菜单中可以生成更为高级的道具，探索菜单中追加主线任务“雾谷时久の存在结晶”与事件“确认”。

存在结晶探索 9

过关条件	回收存在结晶
推荐等级	60 以上

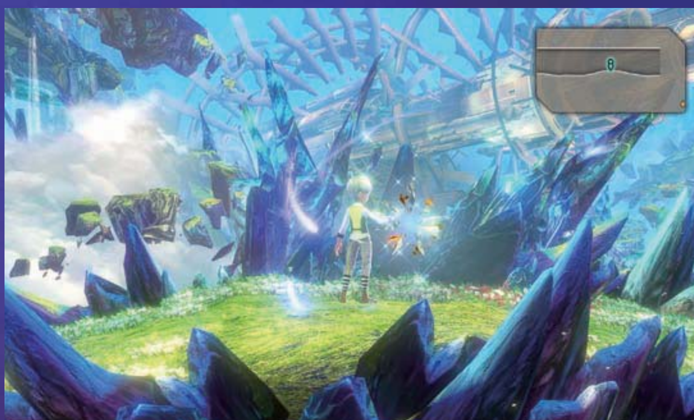
要前往本迷宫中存在结晶的所在地，首先需要开启五个分布在迷宫各地的开关，下面便给出前往所有开关所在场景的路线。第一个位于起始场景右上出口后，在下一场景的岔路口选择“奥へ”后到达的场景中；第二个位于起始场景右下岔路口选择“奥へ”后到达的场景中；第三个位于从起始场景出口处“手前へ”后，再在下一场景右侧出口处选择“奥へ”后到达的场景中。第四个位于起始场景左上出口后，在下一场景最左侧出口处选择“奥へ”后到达的场景中；第五个位于起始场景左下出口处选择“手前へ”后，，在下一场景最左侧出口处选择“奥へ”后到达的场景中。开启五个开关后，返回起始场景，利用右上的传送装置进行传送，之后往右走就能发现黑色存在结晶，调查并回收结晶后任务完成。

第八章 ゼノビアの最终确认

雾谷时久の存在结晶

过关条件	回收雾谷时久的存在结晶
推荐等级	61 以上

本任务所在迷宫中有许多带有紫色液体的凹陷地形，触碰后会使角色受到伤害，这里需要借助结晶后的敌人直接飞跃过这些凹陷。走起始场景左下的出口前往下一场景，之后一路往左走，到达第四个场景后触发剧情，此时先往右走并跳至左侧的上层平台，从左上的出口继续往左走，通过治疗营地左侧的出口即可发现雾谷时久的存在结晶，剧情过后回收结晶并且完成任务，探索菜单中追加主线任务“11 人目の魂保持者”。前往アマツメ处上交存在结晶，即可获得消耗品“グリ－ド・デヴァイス”。



第九章 静かな決意

11人目の魂保持者

过关条件	发现魂之欠片的持有者
推荐等级	64 以上

由于本任务的BOSS比较特殊，推荐让多名法师或远程攻击型角色出战。从入口处一路右行，来到第三个场景，借助结晶化的敌人来到右上的平台，之后走右上的出口来到迷宫中央带有多个出口的大场景。之后借助结晶化的＝敌人跳至右上的最高的平台上，在借助结晶化的敌人以及空中滑行向左前进，即可到达场景左上方的平台上，从左侧出口前往下一场景，继续向左触发剧情并且进入BOSS战，击破BOSS后触发剧情并且完成任务，冥寺阎美正式成为同伴，探索菜单中追加事件“来访”与主线任务“存在结晶探索10”。

BOSS战：ジキュラス

BOSS的HP有98900，并且拥有范围且高伤害的攻击技能。比较特别的是，如果在BOSS没有倒地的情况下用近战角色进行攻击的话，不仅无法攻击到悬浮在空中的BOSS本体，还会遭受到大伤害的反击。因此本战推荐让一名高防御的角色站在前排，主要用来阻挡BOSS的攻击，后排与中间的角色全部安排为法师或者远程，之后依靠远程攻击与法术以及高伤害的必杀技进行输出即可。



存在结晶探索10

过关条件	回收存在结晶
推荐等级	66 以上

从起始地点往左走，利用结晶化的敌人跳至中央上侧的悬浮平台上，在平台上的岔路口处选择“奥へ”。之后从场景左侧沿着平台朝右上前进，借助空中冲刺到达右上出口所在平台，从该出口前往下一场景，之后利用结晶化的敌人一路飞至上层平台，从右上出口来到存在结晶所在场景，调查并回收结晶后即可完成任务，探索菜单中追加追加主线任务“冥寺阎美の存在结晶”。此时前往**アマツメ**处上交存在结晶，即可获得消耗品“**スプリ－ム・エリクサ－**”。

冥寺阎美の存在结晶

过关条件	回收冥寺阎美的存在结晶
推荐等级	68 以上

从起始地点往右走，途中越过一个凹陷，从最右侧出口前往下一场景，之后两个场景都走右下的出口就能到达冥寺阎美的存在结晶所在场景，往右走即可发现BOSS。击破BOSS后获得冥寺阎美的存在结晶并且完成任务，此时前往アマツメ处上交存在结晶，即可获得消耗品“グリ－ド・デヴァイス”，“道具生成”菜单中可以生成更为高级的道具，探索菜单中追加事件“辽の决断”。



第二个场景中的如上图所示平台，需要从上层平台往下跳时，利用空中滑翔才能到达。

BOSS战：ゼラル・グランクラ－ク

BOSS的HP为86060，是之前同类型敌人的强化版，总体而言很好对付。优先解决掉杂兵，之后对BOSS的两只手臂进行部位破坏，最后对BOSS本体进行猛攻即可。BOSS残血时的单体连续攻击伤害较高，可以让装备了技能“逆袭の见切り”或“明镜の见切り”或的角色处于前排，这样在BOSS攻击的瞬间进行瞬间防御，就能成功阻碍BOSS的后续攻击，并且对BOSS进行反击。



第十章 辽の决断

注意事项

如果玩家在此处未将2个黑色存在结晶全部上交给アマツメ，本章开始的事件“辽の决断”中会出现分支选项，选项的选择将会影响后续流程的发展以及游戏的结局，建议玩家在此处对存档进行额外的备份。在剧情的分支选项中，如果选择了“一人で地球に归る”，将会进入“邪神カナタ”路线，而如果选择了“自分が残り、みんなを归す”或“决断を保留する”这两个选项的其中之一，则会进入“不死の咒い”路线。“邪神カナタ”路线与“不死の咒い”路线有着很大的区别，下面便分别进行说明。

“不死の咒い”路线

该路线为游戏的Good Ending，把同伴送回地球的功能会开启，玩家可以自由选择是否送回同伴，送回同伴时会有特殊剧情，主人公九条辽的能力值也会得到大幅提升。但是把同伴全部送回，部分送回，或者全部都不送回，都不会影响该路线的结局，不过会关系到游戏中的两个奖杯，但是把同伴全部送回后，玩家的攻关难度会提升，不过在收集到隐藏角色的情况下进行多周目游戏时即可无视这一问题。

“邪神カナタ”路线

该路线下所有同伴对主人公九条辽的好感度都会下降至最低的“敌对”状态，并且好感度状态会被继承到下一周目的游戏中，建议玩家想要进行多周目游戏的玩家，在进行这一路线的游戏时，将第11章的存档进行备份。在完成“邪神**カナタ**”路线后，再读取第11章的存档，上交第二个黑色存在结晶，使路线转变为“无限の时间”路线，这样就能使同伴的好感度恢复正常。

完成事件“辽の决断”，探索菜单中便会追加主线任务“グランマキアの侵攻”，如果玩家选择的是“不死の咒い”路线，アマツメ处便会增加将同伴送回地球的“魂の送还”选项。

第十一章 シャサール侵攻

グランマキアの侵攻

过关条件	击破最深处的グランマキア
推荐等级	78以上

本章开始主线迷宫中的敌人实力会有大幅度的提升，建议玩家在此之前优先提升一下主力的等级，并且刷一些强力的武器与装备，注意本迷宫中会出现站在后排的两臂带盾的护甲兵，如果不把它们手臂上的盾牌破坏的话，它们就会对我方的近战角色进行防御反击，推荐直接用远程攻击来攻击其本体。

从起始地点往右走，在第二个场景走右边第二个出口，到达第四个场景后走左边第三个的出口，之后走左边上侧的出口来到下一场景。随后沿着场景底侧往右走，直到在一个场景中看到治疗营地，沿着治疗营地左上的台阶一路向右，即可到达BOSS所在场景，击破BOSS后完成任务，探索菜单中追加主线任务“神河兰世の存在结晶”、“グランデュ－クの侵攻”以及“ジェリコビスコの侵攻”。

BOSS战：グランマキア

BOSS的HP有近160000，并且攻击的伤害非常高，角色的平均等级在90左右也会很容易被秒杀。不过BOSS的攻击能够被防反，这里推荐用两名对单体伤害较高的近战角色作为主攻手，比如九条辽与雾谷时久，剩下两名角色可以专职进行回复。让两名主攻手都装备技能“逆袭の见切り”或“明镜の见切り”，待BOSS出招时迅速进行防御阻断其攻击，之后对BOSS发动猛攻。后排的角色如果死了可以暂时不管，否则进攻的节奏很有可能被打乱。



神河兰世の存在结晶

过关条件	回收神河兰世的存在结晶
推荐等级	75以上

本任务所在迷宫是游戏中构造最为特殊的迷宫，如果玩家走错路的话，就会在同一场景中一直循环。正确的走法为首先不管岔路一直往右走，直到触发剧情，之后依然一直往右走，此时会再次触发剧情。在此之后，正确的路线对应的出口处会出现蝴蝶，玩家只需要根据蝴蝶前进即可到达没有雾的场景，继续前进就能来到河兰世的存在结晶所在的场景，向右走触发剧情并且进入BOSS战，击破BOSS后获得神河兰世的存在结晶。此时前往**アマツメ**处上交存在结晶，即可获得消耗品“异能石”。

BOSS战：アルフ・ボルティクス

BOSS的HP在110000左右，会使用让我方角色进入麻痹状态的范围攻击。整体而言很好对付，注意及时回复我方角色的麻痹状态即可。



グランデュ－クの侵攻

过关条件	击破最深处的グランデュ－ク
推荐等级	80以上

本迷宫虽然岔路口众多，但只需要一路往右走即可在深处场景触发剧情并进入BOSS战，击破BOSS后完成任务。

BOSS战：グランデュ－ク

非常强力的BOSS，其攻击也足以秒杀我方主力角色。BOSS本体的核心的HP有135000以上，而在攻击其本体之前，必须破坏本体外的装甲。如果用近战角色对其攻击的话，BOSS会使用防御反击，而物理系远程攻击无法对BOSS造成什么伤害。这里推荐的打法为让一名装备了技能“逆袭の见切り”技能的角色站在前排，用于防反BOSS的攻击，也能使用道具对HP较少的角色进行回复。其余的三名角色全部换成法师，用二阶或三阶魔法直接攻击BOSS本体的装甲，之后直接攻击核心，范围魔法的伤害也会直接波及到BOSS身后的杂兵，几轮下来杂兵会被优先干掉，之后直接对BOSS本体的核心集火攻击便可，如此反复几轮即可击倒BOSS。



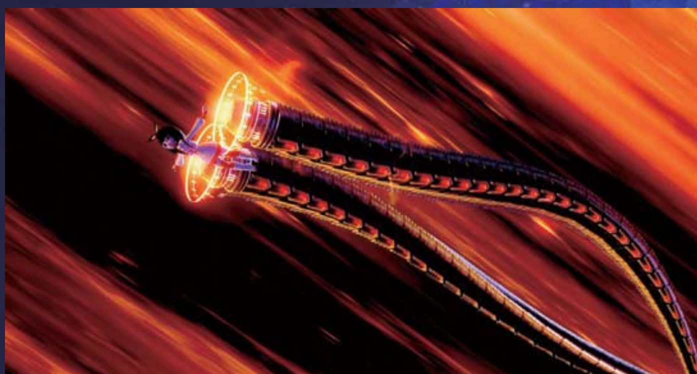
ジェリコビスコの侵攻

过关条件	击破最深处的ジェリコビスコ
推荐等级	82 以上

从起始地点往右走来到第二个场景，之后利用场景中央上侧的出口选择“奥へ”前往下一场景，之后再走右下出口，此后的所有场景全部走左侧出口，即可在道路尽头发现一个传送装置。利用传送装置传送后，沿着场景的出口一路前进即可触发 BOSS 战，击破 BOSS 后完成任务，探索菜单中追加主线任务“12 人目の魂保持者”、“グラマダミアの侵攻”以及事件“名も无き花が群生する丘”。

BOSS战：ジェリコビスコ

该 BOSS 为之前遭遇过的同类型敌人的强化版，实力并不算强。优先清理掉杂兵，之后将其两只手臂的部位进行破坏，这样它就不会使用扫射攻击了，此时它的头上会露出类似耳朵的凸起物，将头部的帽子与凸起物一并破坏，之后对其本体进行猛攻，即可轻松将其击破。



12 人目の魂保持者

过关条件	发现魂之欠片的持有者
推荐等级	88 以上

从起始地点一路往右走，来到一个有四个出口的场景，此处走右下出口，随后在下一个场景的岔路口处选择“奥へ”，再从左边的凹陷处落下，再在场景中央的岔路口处选择“手前へ”，一路往右走即可来 BOSS 所在场景，剧情过后触发 BOSS 战，击破 BOSS 即可完成任务。

BOSS战：カガト

カガト的 HP 有近 190000，他的攻击起手较快，并且伤害很高，不过能够被防反，熟练之后很好应付。他在被攻击时会主动进行防御，近战角色很大几率会被其防反，因此在让近战角色进攻前，需要优先用魔法或远程攻击使其破防倒地，之后再集火进行输出。



グラマダミアの侵攻

过关条件	击破最深处的グラマダミア
推荐等级	90 以上

从起始地点往右走，在第一个岔路口处选择“奥へ”。之后一路往左走直到发现一个传送装置。利用传送装置进行传送后，走场景右侧出口，之后再下一场景的右上出口即可到达 BOSS 所在场景，击破 BOSS 后完成任务，探索菜单中追加主线任务“グランバルナスの侵攻”。

BOSS战：ゼラル・グラマダミア

该 BOSS 为此前遭遇的同类型敌人的强化版，因此打法也大同小异。优先用远程角色清理掉前排的刺球型杂兵，之后让物理攻击型角色对 BOSS 进行猛攻即可。BOSS 的攻击多为魔法，让我方角色装备上辅助系技能“ハ－フ・ガ－ド”来防御魔法是个不错的选择。



注意事项

如果下一个任务完成后，如果玩家选择的是“不死の咒い”路线或“不死の咒い”路线的话，アマツメ处将无法再送还同伴或者上交结晶；而玩家如果选择的是“无限の时间”路线的话，アマツメ处的所有机能均会失效。因此，有需要的玩家可以在此处额外备份一个存档。



グランバルナスの侵攻

过关条件	击破最深处的グランバルナス
推荐等级	95 以上

从起始地点处开始不管任何岔路口一路往右走，到达第五个场景后选择走右上的出口。之后继续一路往右走，在最右侧场景的尽头即可发现 BOSS，击破 BOSS 后完成任务。

BOSS战：グランバルナス

该 BOSS 的打法与之前的グランデュ－ク基本上无区别，只不过需要优先把杂兵清理干净。如果觉得用魔法攻击没有效率的话，也可以直接对 BOSS 使用“毒烟瓶”使 BOSS 中毒，这样它每回合就能收到大约 18000 的伤害，几个回合后即可将其击败。

第十二章 终曲の刻

塔の中枢へ（“不死の咒い”路线）

过关条件	击破中枢部のゼノビア
推荐等级	100 以上

作为主线流程中的最后一个迷宫，这里的敌人实力强劲，并且在最后会有连续的 BOSS 战，建议玩家做好充足的准备再来挑战。注意迷宫中有不少静止或者会移动的平台，如果角色在上面停留时间过长的话，平台便会失去立足点，所以如果想要在平台上稍作停留的话，就要时刻让角色保持跳跃状态。从起始地点往右走来到第二个场景，之后借助平台与结晶化的敌人该场景最上部的右侧，从右上出口继续前进，在下一个场景的岔路口处选择“奥へ”。一路向左走直到发现一个传送装置，进行传送后往右走，到达下一个场景后走左上出口，之后在场景中央的岔路口处选择“奥へ”，继续往右走即可触发与カガト的 BOSS 战。

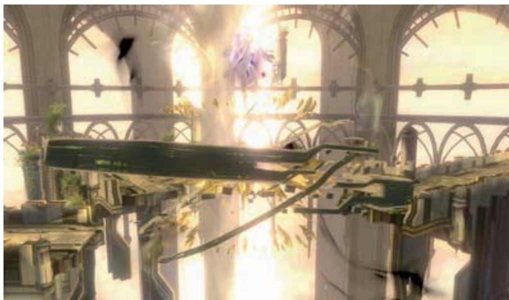
击破**カガト**后继续往右走，利用传送装置进行传送，一路往右来到第三个场景，之后的两个场景均走右下的出口，即可看到一个开关。启动该开关，回到左侧有七个出口的大场景，利用中央的升降平台跳至第二层的左侧，向左走至尽头开启开关。再次回到之前的大场景，利用升降平台跳至第三层的右侧，向右走至尽头开启开关。之后继续返回之前的场景，利用升降平台来到最上层的右侧，继续右行即可触发游戏的最终 BOSS 战。

BOSS战：カガト

再次遭遇**カガト**后他的 HP 变为了近 20000，不过好在打法并没有什么变化，依然注意好防反，并优先用远程或魔法进行攻击即可。



BOSS战：ゼノビア 第一形态



第一形态的ゼノビア的 HP 只有 170000 不到，而且其攻击可以被防反，多加练习后并不难对付。其血量降低到一定程度后，BOSS 便会使用威力极大的范围攻击，需要注意及时使用道具进行回复，也可以考虑使用道具来降低 BOSS 的攻击力，以避免队伍被全灭。将 BOSS 的第一形态击破后，会直接继承 HP 状态进入第二形态的战斗。

BOSS战：ゼノビア 第二形态

与ゼノビア的第二形态的战斗可以说是持久战，BOSS 本体的 HP 月 320000，不过 BOSS 身上具有很多部位，需要优破坏外部的部位，才能破坏内部的部位，最后才能对其本体发动攻击。破坏掉 BOSS 的部位有机会让其瘫痪一段时间，不过这里还是推荐优先破坏掉“**ゼノ・クリスタル**”，再破坏掉“**ゼノ・ジュエル**”，之后直接对 BOSS 本体发动攻击。需要注意的是，BOSS 会使用魔法让之前被破坏的部位以较低的 HP 复活，此时将这一部位破坏也能让 BOSS 瘫痪 1 回合。BOSS 的攻击无法被弹反，建议一进入敌方回合就立刻进行防御，以最大程度地减免 BOSS 对角色的伤害。当 BOSS 的 HP 降到一定程度后，会使用高威力的范围魔法进行攻击，因此需要为我方角色装备能够防御魔法的技能，例如“**ハ－フ・ガ－ド**”。



塔の中枢へ（“邪神カナタ”路线）

过关条件	击破中枢部のゼノビア
推荐等级	100 以上

主要的流程与“不死**の**咒い”路线并无差别，不过在击破了第二形态的**ゼノビア**后，就需要控制九条辽一人与我方的其他同伴进行连续四场 BOSS 战，第一场对阵雾谷時久，第二场对阵轰**なめろう**、姫椌朱雀、冥寺阎美，第三场对阵月馆 **まゆら**、苍鹭**ユイ**、逢祇恋，第四场则是对阵神河兰世、城玄光秀、南木小春。由于玩家只能控制九条辽一人作战，角色强度不够的话就会打得很吃力，建议装备好能够让主角进行防反以及防御魔法的技能，之后依靠道具毒烟瓶磨死敌人。击破其他所有同伴后，即可迎来该路线的结局。



堕ちた女神（“无限の时间”路线）

过关条件	击破邪神アマツメ
推荐等级	85 以上

进入该任务后触发剧情，之后直接进入 BOSS 战，击败邪神**アマツメ**后即可迎来该路线的结局。

BOSS战：アマツメ

BOSS 本体的 HP 为 320000，并且在未破坏其部位前无法被直接攻击，因此要做好持久战的准备。BOSS 的攻击多为魔法攻击，并且无法被防发，因此最好让我方主力全部装备上能够让角色防御魔法攻击的技能，以减轻攻击带来的伤害，可以让法师角色在后排专心进行回复。优先破坏掉レゾン・フェイス、アガペ・フェイス这两个部位，之后就能对ヌ－ス・フェイス、ロゴス・フェイス进行攻击，将这两个部位破坏后，即可对 BOSS 本体发动攻击，之后只需对其本体进行猛攻即可。

通关特典

玩家在通关游戏后，探索菜单中便会追加隐藏迷宫相关的任务“或いは、彼らこそが……”，自由任务的“上级”难度也会得到解锁，限时挑战中也会追加新的关卡。

此时返回标题菜单，菜单中会追加“NEW GAME PLUS”的选项，选择后读取通关存档即可进行二周目的游戏。二周目能够继承的要素有全部角色的等级、全部的装备品与消耗品、全部的 AMP、全部的技能与未使用的 SP、限时挑战的完成情况、各种收集品的收集记录、角色的感情度以及“道具生成”菜单中可生成的道具种类。但是，在迷宫中所能使用的特殊能力、迷宫的达成情况以及存在结晶、小存在结晶的收集、上交情况都无法被继承至二周目。



奖杯相关

综述

本作的奖杯难度看似不高，但实则包括了许多刷刷刷的要素。不过三条路线的奖杯并不需要玩家必须进行三遍游戏，按照主线流程中给出的时间点合理备份存档，即可轻松搞定这些奖杯。当然，一些迷宫完成度、同伴好感度相关的奖杯，依然建议玩家们进行二周目游戏的时候再拿取。值得一提的是，目前游戏中存在部分迷宫达成度无法到达 100% 的 BUG，因此如果想要白金本作的玩家，恐怕是要再等上一段时间了。

奖杯列表

杯种	名称	解锁条件
白金	全てのトロフィ－を获得	获得白金奖杯以外的所有奖杯
铜杯	不死の咒い	完成“不死の咒い”路线
铜杯	无限の时间	完成“无限の时间”路线
铜杯	邪神カナタ	完成“邪神カナタ”路线
银杯	孤高のカナタ	在把所有同伴全部送回地球的情况下通关
银杯	みんなで一绪に	所有同伴都没有回到地球的情况下通关
铜杯	真の主人公	让ボツ・カナタ与ボツ・ランゼ这两名隐藏角色作为同伴加入
铜杯	12 人目の仲间	让隐藏角色倭人（カガト）作为同伴加入
银杯	ヤマトガ击破	击败邪神ヤマトガ
铜杯	武器コレクタ－	收集 100 件武器
铜杯	武器マニア	收集 150 件武器
铜杯	防具コレクタ－	收集 25 件防具
铜杯	防具マニア	收集 50 件防具
铜杯	装身具コレクタ－	收集 15 件饰品
铜杯	装身具マニア	收集 25 件饰品
铜杯	アイテムコレクタ－	收集超过 150 件武器、防具、饰品
金杯	アイテムマニア	收集超过 250 件武器、防具、饰品
铜杯	スピ－ドラン・ビギナ－	获得所有限时挑战等级 1 的奖励
铜杯	スピ－ドラン・エキスパ－ト	获得所有限时挑战等级 2 的奖励
银杯	スピ－ドラン・マスタ－	获得所有限时挑战等级 3 的奖励
铜杯	かけ出し探险家	让 10 个迷宫的达成度达到 MAX
铜杯	ベテラン探险家	让 20 个迷宫的达成度达到 MAX
银杯	传说の探险家	让所有迷宫的达成度达到 MAX
铜杯	冒险王	完成 10 个迷宫的高难度版
铜杯	冒险霸王	完成 20 个迷宫的高难度版
金杯	冒险神	完成所有迷宫的高难度版
铜杯	成金	获得的 AMP 累计超过 100000 点
铜杯	富豪	获得的 AMP 累计超过 500000 点
银杯	大富豪	获得的 AMP 累计超过 1000000 点
铜杯	チェイン・ビギナ－	连击数超过 30 以上获得战斗胜利
铜杯	チェイン・エキスパ－ト	连击数超过 100 以上获得战斗胜利
银杯	チェイン・マスタ－	连击数超过 300 以上获得战斗胜利
铜杯	ヴァリアント・ハンタ－	打倒 100 只ヴァリアント
铜杯	ヴァリアント・クラッシャ－	打倒 1000 只ヴァリアント
银杯	ヴァリアント・スレイヤ－	打倒 5000 只ヴァリアント
铜杯	シャサ－ルを追う者	打倒 100 只シャサ－ル
铜杯	シャサ－ルを狙う者	打倒 500 只シャサ－ル
银杯	シャサ－ルを狩る者	打倒 1000 只シャサ－ル
铜杯	大贤者	九条辽学会所有魔法
铜杯	グリ－ド	九条辽学会所有的“恶魔之欲”必杀技
铜杯	スキルブック	九条辽学会 100 个技能
铜杯	ストライカ－	九条辽学会所有攻击行动
金杯	オ－ルラウンダ－	九条辽学会同伴的所有能力
铜杯	ハ－レム主人公	所有女性角色对九条辽的感情度都提升至爱情
铜杯	男の友情	所有男性角色对九条辽的感情度都升至亲友

谱面玩法



本作的谱面玩法基本上照搬了SEGA自家的《初音未来 歌姬计划》系列”，△、□、○、×四种不同颜色的音符分别对应四个相应的按键，而上、下、左、右四种音符则分别对应“十字键↑＋△”、“十字键↓＋×”、“十字键←＋□”、“十字键→＋○”，不过并未引入《歌姬计划F》之后的划屏音符。

由于基本的谱面玩法大同小异，因此熟悉《歌姬计划》的玩家可以很快上手，不过本作判定时机的调教与次时代“《歌姬计划F》系列”有所不同，Cool的判定时间点略为靠前，有点需要“预输入”的感觉，初上手时可能会有点不习惯。



拿《初音未来 歌姬计划》的系统拓展收录的曲目范围，其实SEGA早就应该这么做了，而《奇迹少女祭》算是一次相当成功的试水。虽然收录的作品和曲目数量目前依然比较少，不过如果能在DLC中持续追加的话，相信能够打造出一个全新的品牌系列。

奇迹少女祭	SEGA	音乐
PSV ミラクルガールズフェスティバル		日版
2015年12月17日	本地1人	对应年龄：12岁以上
售价为6990日元		

画面最下方为“热度槽”，持续进行正确判定便能让热度槽上升，达到200%后为MAX状态，热度值越高则演出结束后吸引的观众人数也就越多。维持热度槽在100%以上进入高潮阶段后，便会自动开启Miracle Fever Time，此时一些音符的外框会带有星形标记，打中的话可以获得额外的分数加成，并让热度槽快速提升。

另外，在普通的Easy、Normal、Hard和Extreme难度下，音符判定失败不会减少热度槽，演出也不会因为失败而强制结束，即时完全不操作也会以OK的评价完成。只有在URA模式下才有正常的成功与失败设定，具体可参阅下文的“特殊难度”部分。



巡回演出（TRUE MODE）



本作的主打模式，以巡回演唱会的形式进行呈现，共有6场演出，总计17天。每达成一天的目标后，即会自动解锁下一天的演出。

每一天演出的曲目为2~3首，前期的曲目列表是固定的，后期会逐渐开放一些位置供玩家自由设定喜欢的曲目，当通关所有的巡回演出后，玩家便可以随心所欲地设定任何一个场次的演出曲目了。



演出成功的条件除了要顺利演奏完所有的曲目不能中途失败以外，还要求在最后一天的演出结束后，让“观客动员数”达到规定的人数。不过其实只要每首曲目都能达到Great以上的评价就不是问题，并且游戏规定的曲目一般都只有Easy或Noraml难度，达成目标完全不在话下。



自由演奏（ONE-MAN LIVE）

自由选择喜欢的曲目进行演出，默认曲目的长度均为 TV 版，完整版及特殊难度需要通过 Bingo Challenge 进行解锁。



Bingo Challenge

和《歌姬计划》系列”不同，本作中想要开启 Extreme 难度不再是通关对应曲目的 Hard 难度，而是必须完成“Bingo Challenge”中规定的条件才行，完整版曲目及其它奇怪特效难度的解锁亦是如此。

在选曲界面中向右（左）推动摇杆，右上角的区域便会显示该曲目 Bingo Challenge 的完成情况，想要查看具体条件的话则按 Start 键，每首曲目的 9 个 Bingo Challenge 解锁条件是一模一样的，下面便为大家统一说明。



如上图所示，9 个 Bingo Challenge 构成了 3×3 的九宫格，在右侧及下方则罗列出了对应的奖励。比如想解锁该曲目的“Hard Full 模式”，则必须达成第一行的三个 Bingo Challenge，想解锁“Expand Play Hard 模式”，则必须达成第一列的三个 Bingo Challenge，当所有都完成后即会解锁右下角最高难度的“URA Play Extreme 模式”。

9 个 Bingo Challenge 的达成条件如下：

①以热度槽MAX的状态完成任意难度的演出
②在三个不同的舞台完成该曲目的演出
③该曲目的热度值累积达到1000%
④在该曲目任意难度的演出中，达成100连击
⑤在Normal难度下，获得Great或以上的评价
⑥累积打中50次“奇迹少女标记”（带有星型的音符）
⑦在Normal难度下，所有的音符判定评价均在Safe以上
⑧在Hrad难度下，获得Excellent及以上的评价
⑨该曲目中获得的“奇迹少女币”（金钱）累积达到10000

特殊难度

本作除了常规的 Easy、Normal、Hard 和 Extreme 四种难度外，还引入了多种不同花样的难度模式：

Hard Full：曲目为完整长度的 Hard 模式

Extreme Full：曲目为完整长度的 Extreme 模式

Expand-Play Hard：音符由小变大飞入的 Hard 模式

Expand-Play Extreme：音符由小变大飞入的 Extreme 模式

URA-Play Hard：Hard 难度，音符判定若是为 Safe/Sad/Worst，热度槽会降低，变为 0 时强制失败结束。

URA-Play Extreme：Extreme 难度，音符判定若是为 Safe/Sad/Worst，热度槽会降低，变为 0 时强制失败结束。

后台（Back Stage）

Miracle Coin	购买隐藏曲目、服装以及手办盒
Miracle Lot	手办抽奖箱，分为花费金钱的“普通抽取”和花费奖券的“豪华抽取”，按L/R键进行切换，后者可以更容易抽出珍稀的手办。两种抽取方式都分为单抽和10连。
Play Record	记录玩家所有的游戏数据
Special Message	查看角色的特别讯息，在巡回模式中完成安可曲后随机获得
DLC	管理游戏的追加数据



系统选项（Option）

BGM	调整背景音乐音量
SE	调整歌声音量
コール	关闭/开启观众的应援声
歌词	关闭/开启歌词显示
インサートトーク	关闭/开启画面右上角的对话
タイミンク	调整音符判定时机



曲目列表

本作收录了 11 部动画作品中的 22 首曲目。初始曲目为 10 首，完成所有的巡回演出后便会自动解锁《歌组 575》的两首歌曲，而剩下的 10 首曲目则要到后台（Back Stage）的商店中购买。

初始曲目

ゆりゆららららゆるゆり大事件
太阳曰く燃えよカオス
Shining Sky
Jumping!!
ブルー・フィールド
Stand Up!!!!
タチアガレ！
コードレス☆照れ☆ PHONE
とまどい→レシピ
Daydream café

隐藏曲目

コトバ・カラフル
コトバ・サガシタイ
いぇす！ゆゆゆ☆ゆるゆり ??
恋は浑沌の隶也
ありふれたしあわせ
Your Voice
Innocent Blue
てさぐり部部歌
7 Girls War
も・ぎ・た・て・フルーツガールズ
まっしろわーるど
ぽっぴんジャンプ？

奖杯相关

虽然照搬了《歌姬计划》的系统，但整体的曲目难度其实低了不止一个档次，即便是 EX 难度下也没有特别困难的曲目。并且 SEGA 对于本作的定位并非核心向音乐游戏，Easy~Extreme 难度下即使随便打打拿个 OK 的评价也算“通过”，因此除了几个要花时间刷一刷的奖杯外，可以说毫无难度。

奖杯列表

种类	名称	说明
白金	トロフィーマスター	获得所有的奖杯
金杯	观客动员数 300万人突破!	观众动员数累计300万人达成
金杯	MGFマスター	所有曲目TV版和完整版的所有难度（EASY~EXTREME），特殊难度和DLC曲除外
金杯	ビンゴマスター	完成了一个曲目的Bingo Challenge
金杯	10人目の想い	看过10位角色的特殊信息
金杯	フィギュアコレクター	收集1000个手办
金杯	神ディレクター	完成所有巡回演出
银杯	全国制霸	解锁6th巡回演出
银杯	5thツアー开催决定	解锁5th巡回演出
银杯	4thツアー开催决定	解锁4th巡回演出
银杯	3rdツアー开催决定	解锁3th巡回演出
银杯	2ndツアー开催决定	解锁2th巡回演出
银杯	1stツアー开催决定	解锁1th巡回演出
银杯	プレミアムチケット长者	累计收集3000张奖券
银杯	ミラクルコイン长者	累计收集50万枚MIRACLE币
银杯	MGFの日	游戏时间经过24小时后，完成节奏游戏
铜杯	はじめての最高潮	发动MIRACLE FEVER并通关
铜杯	はじめてのミラクルクリア	以MIRACLE评价通关任意曲目（不使用辅助道具全连）
铜杯	はじめてのツアークリア	完成1st巡回演出
铜杯	はじめてのアンコール	完成了安可曲表演
铜杯	はじめての交换	在后台以MIRACLE币交换了任意乐曲、服装或手办
铜杯	はじめてのミラクルくじ	进行了普通抽奖或豪华抽奖
铜杯	はじめてのサポートアイテム?	使用了应援道具
铜杯	はじめての创	在手办盒中布置了手办
铜杯	はじめての衣装替え	更换了角色的服装
铜杯	アドリブツアー?	一天中更换设定列表的所有曲目并完成

重点奖杯解说

MGFマスター

取得条件是全部 22 首曲目常规版（TV Size）的 Easy、Normal、Hard 和 Extreme 四个难度均通关一遍，以及完整版（Full Size）的 Hard 和 Extreme 两个难度均通关一遍，巡回演出和自由演出模式均会计入。

虽然看上去是一个比较有难度的金杯，但实际上并非如此。且不说即便是 Extreme 下也没有什么难度很高的曲目，而且游戏对于“过关”的要求极低，获得 OK 的评价即可，也就是说开始演出后完全不做任何操作也行。

因此这个奖杯最大的难点其实是在解锁 Extreme Full 难度而已，具体可参照前文中 Bingo Challenge 部分。如果你实在懒得去打每一首歌曲的 Bingo Challenge，那么也可以在巡回演出模式中，在曲目列表中设定一首常规版的 Hard 或 Extreme 难度的曲目，那么安可曲（Encore）便会是完整版的 Hard 或 Extreme 难度了。



10人目の想い

看过 10 位角色的特别信息，一般在巡回演出模式中完成安可曲（Encore）后，便可以得到该曲目其中一名角色发来的特别信息 (Special Message)，之后在后台的 Special Message 中一一查看。由于在完成了所有的巡回演出后可以自由设定曲目列表，因此希望收到哪名角色的信息，可以将当天演出的所有歌曲都设定成对应的作品，便可提高几率。



フィギュアコレクター

收集 1000 个手办，看似数目惊人，但由于种类可以重复，因此其实只要一直使用普通的 10 连抽即可，收集 1000 个的花费为 10 万元。



プレミアムチケット长者

相当耗时的一个奖杯，需要累计获得 3000 张金色奖券，完成所有的巡回演出后大概会有 900~1000 张左右。想要快速达成的话可以挑一首自己擅长的曲目，先解锁 Expand Play Hard 和 URA Play Extreme 模式后，尽量以全连的状态反复刷这两个模式，这样每次都能得到 30 张左右的金色奖券。比较容易的曲目推荐《innocent blue》。

ミラクルコイン长者

又是一个比较耗时的奖杯，需要累计获得 50 万金钱，完成所有的巡回演出后大概会有 15 万左右。剩下的可以参考上一个“プレミアムチケット长者”的方法反复刷，每次大概能获得 4000~5000 的金币。

MGFの日

挂机奖杯，最简单的方法是完成一首曲目后，以挂机状态放置 24 小时后，再次完成一首曲目。

アドリブツアー

通关所有的巡回演出后，所有的场次都可以自定义曲目列表。随便找一天歌曲数量少的将原来的歌曲全部换掉并完成即可。



暮井珠绪



偶像大师 纵情高歌 赤盘/青盘	BNEI	音乐
PSV アイドルマスター マストソングス 赤盘 / 青盘		日版
2015年12月10日	本地1人	对应年龄：全年龄
售价为5700日元		

虽然游戏的标题是“偶像大师”，但其实骨子里却是“太鼓达人”，如果单就玩法和收录曲目而言，本作完全可以称为《太鼓之达人 V》的《偶像大师》专属大型有料 DLC。不过对于喜欢并了解“《偶像大师》系列”的玩家来说，还是可以发现遍布游戏各个细节之处的亮点，比如现场感十足的演唱会模式，以及各种各样有趣的梗等等，各位制作人们不妨用心发掘。

THE IDOLM@STER MUST SONGS 赤盘 Presented by 太鼓の達人

文 哪尼 美编 NINA

双版本注意事项

曲目差异

看过之前杂志上前线狙击的玩家应该已经有所了解，《赤盘》与《青盘》两个版本收录的曲目是完全不同的，并以作品推出的年代为分界线。《赤盘》收录系列前 5 年的曲目，而《青盘》则收录后 5 年的曲目，每个版本各有 40 首，大家可以根据各自的喜好选择购入，不过每个版本都有许多经典歌曲，身为一个合格的制作人自然是要双双入手啦。

奖杯相关

虽然《赤盘》与《青盘》分开贩卖，但却共用同一个奖杯系统，也就是说即便购入了双版本，也依然只能取得一个白金。如果你只想购入其中之一，又比较在意奖杯，抛开个人喜好的话我推荐《赤盘》，因为曲目的总体难度会比《青盘》低不少，尤其是“コンボ 600（Combo600）”这类奖杯的难度差距尤为明显，具体在后文的奖杯部分会详细说明。

存档共通



《赤盘》和《青盘》的存档是共通的，当玩家打开其中一个版本时系统就会自动检测机器内是否有另一个版本的存档数据，并进行同步，包括制作人等级、偶像等级、金钱、商品等个人数据。但是像取得的金冠、银冠数目等与曲目相关的数据则不共通，以各自版本内的完成情况为准。

基本玩法



本作在演奏部分的操作上完全沿用了“《太鼓之达人》系列”的玩法，并无特别之处。虽然一些曲目的谱面根据最新的街机进行了重制，但还是采用了《太鼓之达人 V version》的计分方式。鉴于今年 7 月 9 日 BNEI 才刚刚在 PSV 上推出了《太鼓之达人 V version》，因此这次就不在基本系统方面多费笔墨了，关于玩法和一些进阶小技巧，大家可以参阅第 376 期的《太鼓之达人 V version》特快专递。

Live Festival模式

ライブ开催

本作的特色内容，玩家可以参与到根据不同主题召开的 Live 表演中，参演偶像和曲目都经过精心设计和挑选，演出中各个细节也都有着很好的还原，比如偶像的 MC 和台下观众的打 Call 应援等等，临场感十足。



Live等级

成功完成一场 Live 演出后都会赢得更多的粉丝人数，偶像等级（Rank）也会随之提升，从而解锁更高等级的 Live。共分为 Rank 外 ~RankS，一共 8 个等级。

应援荧光棒

演出中台下的观众可以装备荧光棒为偶像应援，一共有 13 种颜色，玩家在商店中购入后便可以无限次使用。此类荧光棒有等级设定，随着制作人等级的提升，商店中会逐步开放更高等级的荧光棒供玩家购买。



另外还有一种特殊的橙色高亮荧光棒，虽然装备后会带来更好的视觉效果，但这是消耗品，每次最多允许装备 4 支，用完后需要反复购入，不过没有等级设定。

购入荧光棒后在选曲界面按 Start 键打开制作人菜单后，将拥有的荧光棒选为“On”状态即为装备，演出途中也可以点击屏幕或是同时推动左右摇杆，调出荧光棒界面进行实时更改。

ショップ

随制作人等级解锁的荧光棒、服装、音色、曲目等，都在此购买。



里谱面相关



本作的里谱面解锁条件不再是完成对应曲目的鬼难度了，而是会随着制作人等级的提升在商店中逐步解锁，玩家需要购入后才能在演奏制作模式中游玩。两个版本各有 6 首里谱面曲目。

《赤盘》里谱面曲目	
THE IDOLM@STER(里)	8★
魔法をかけて！(里)	6★
GO MY WAY!!(里)	7★(谱面分歧)
キラメキラリ(里)	9★
shiny smile(里)	7★
オーバーマスター(里)	9★

《青盘》里谱面曲目	
The world is all one !!(里)	8★
Honey Heartbeat ~10 Stars Mix~(里)	10★
自分REST@RT(里)	9★
MUSIC?((里)	8★
アクセルレーション(里)	10★
Thinking ~Must Mix~(里)	10★

奖杯相关

本作的白金难度比《太鼓之达人 V》要稍高一些，虽然有“600 连击”这样的奖杯存在，但只要稍加练习，倒也不是非常困难。总体来说，由于曲目难度上的设定差异，《赤盘》白金的难度会比《青盘》低上许多，因此比较在意奖杯的玩家就尽量选择《赤盘》或者是双版本购入吧。

另外，奖杯列表的说明中若有标示（赤盘・青盘合计），那么就表示两边的游玩记录会合并进行统计，其他则是以单版本的完成情况为准。

奖杯列表

杯种	名称	说明
白金	PLATINUM MUST SONGS	取得其他所有的奖杯
铜杯	はじめてのプロデュース	在演奏制作中初次成功完成1首曲目
铜杯	かんたんDE王冠12	在演奏制作中的简单难度下完成12首曲目
铜杯	ふつうDE王冠12	在演奏制作中的普通难度下完成12首曲目
铜杯	むずかしいDE王冠12	在演奏制作中的困难难度下完成12首曲目
银杯	おにDE王冠12	在演奏制作中的魔鬼难度下完成12首曲目
铜杯	はじめてのフルコンボ	在演奏制作中任意难度下获得1个金冠（全连1首，含真打）
铜杯	フルコンビギナー	在演奏制作中任意难度下获得5个金冠（全连5首，含真打）
银杯	フルコンコレクター	在演奏制作中任意难度下获得20个金冠（全连20首，含真打）
金杯	フルコンマスター	在演奏制作中任意难度下获得50个金冠（全连50首，含真打）
铜杯	コンボ100	在演奏制作中最大combo数超过100次并完成演奏
铜杯	コンボ300	在演奏制作中最大combo数超过300次并完成演奏
银杯	コンボ600	在演奏制作中最大combo数超过600次并完成演奏
铜杯	连打のオニ	在演奏制作中最大连打数超过100次并完成演奏
铜杯	ドンだフルコンボ	在演奏制作中任意难度下以100%良评价完成演奏
铜杯	里谱面の道	在演奏制作中完成1首里谱面曲目
银杯	违いの分かるP	在演奏制作中完成3首别歌唱版本的曲目
铜杯	アイドル博士	在演奏制作中完成3个出处类型的所有曲目
铜杯	ライブデビュー!	在Live Festival中初次完成一场Live
铜杯	ライブLOVE	完成Live20次（赤盘・青盘合计）
银杯	ライブの鬼	完成Live40次（赤盘・青盘合计）
银杯	マスターエンジェル	达成10个M@STER LIVE（Live曲目全连）
铜杯	ゲストマニア	完成有特别嘉宾参加的Live
铜杯	アイドル道の始まり	赢得粉丝
铜杯	ご当地アイドル	粉丝人数突破25000
银杯	都道府县アイドル	粉丝人数突破20万
金杯	オーバーランクの証	任意难度下，完成所有等级外～等级S的Live
金杯	终わりなきアイドル道	偶像等级达到S
铜杯	大手プロ	存款达到30万以上
银杯	セレブプロ	存款达到1000万以上
银杯	最强の事务员	商店购买了30万以上的东西
铜杯	ライトルーキー	Live中使用荧光棒为偶像们应援
铜杯	ライトベテラン	使用荧光棒应援并完成20次以上的Live（赤盘・青盘合计）
银杯	アイ・アム・ライト	使用荧光棒应援并完成40次以上的Live（赤盘・青盘合计）
铜杯	ブッシュファイア	使用超闪橙荧光棒应援并完成10次以上的Live（赤盘・青盘合计）
银杯	プリズムカラーMAX	在Live中使用超闪橙以外的所有颜色的LV3荧光棒
银杯	キラキラアイドル13	使用荧光棒为765PRODUCE的偶像们应援
铜杯	メッセンジャー	初次读偶像们的短信
银杯	みんなのプロデューサー	读40封以上偶像的短信（赤盘・青盘合计）
铜杯	音色の达人	使用太鼓以外的音色完成10次以上的Live（赤盘・青盘合计）

重点奖杯解析

おにDE王冠12

要求在自由演奏模式中的鬼难度下，通关12首曲目。注意必须是在单独版本中通关12首，而不是双版本合计。

鉴于鬼难度下7★和8★的谱面难度是一个比较明确的分水岭，因此大家可以挑7★及以下难度的曲目进行挑战，无论是《赤盘》还是《青盘》,均有12首以上。如果觉得7★对你而言也有难度的话，那么可以挑6首6★或以下难度的曲目完成后，切换成真打模式再完成一遍即可。



コンボ600

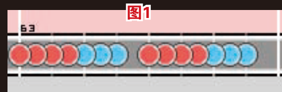
如果抛开时间要素不谈，光看技巧性的话，这应该是本作中难度最高的一个奖杯，要求玩家在自由演奏模式的某一首曲目中最大连击数超过600。而总音符数超过600的曲目只出现在鬼难度模式下,另外由于《赤盘》与《青盘》收录的曲目不同，因此取得这个奖杯的难度也有所差异，下面将分开说明。

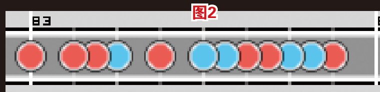
赤盘推荐曲目

《いっぱいいっぱい》：毫无疑问的首选，惟一一首符合条件的6★曲目，因此《赤盘》玩家在这个奖杯上有着绝对的优势。曲目速度适中，节奏明确，同时音符也不会非常密集，并且大部分都是同色三连，只要能够掌握交替三连打的技巧并熟悉旋律后很快就能达成。不过由于音符数量是刚刚好达到600，因此完全没有容错率，必须是以全连的状态完成。

青盘推荐曲目

《虹色ミラクル》：符合条件且难度最低的是7★曲目，总音符数为610，因此容错率也不高。音符大部分为异色三连，总体来看并没有特难的谱面分布，惟一的难点在于出现若干次的7连16分音（如图1），以及在结尾处出现过一次的另一种7连16分音(如图2)。把这两个难点部分啃下来的话，就没问题了。


图1


图2

《"HELLO!!"》：总音符数为612，虽说是8★难度曲目，但其实歌曲的前半段和后半段都比较温和。音符仍然是以异色三连为主，副歌部分的密度会稍高一些，比较考验反应力。难点谱面在于这样的9连16分音（如图3),不过在整首歌中仅出现一次。因此个人觉得虽然★级比《虹色ミラクル》高，但其实这首歌的难点更少，成功几率也更大。


图3

《THE IDOLM@STER 2nd-mix》：另一首比较推荐的8★难度曲目，总音符数为765，容错率较高。音符以异色三连为主，并且节奏明确非常好上手，但是密度比前面两首要高不少，因此对反应力和体力要求较高。而之所以推荐这首曲目最大的原因还是仅有两处不算太难的难点，第一是歌曲前半段的5连16分音（如图4），第二是歌曲后半段的7连16分音（如图5），都比较好掌握，而且前一个难点在容错范围之内。


图4


图5

违いの分かるP

先去商店中购买并解锁有多个音源的曲目，之后在演奏制作模式中选择3首歌，以特别的音源进行演奏（一般是Solo或者分组小队）。



アイドル博士

要求完成3个出处类型的所有曲目，不想花时间的玩家可以选择曲目数量少的分类。比如《赤盘》玩家可以选择"LIVE FOR YOU!"、"THE IDOLM@STER SP"、"THE IDOLM@STER(家庭用)"三个分类，《青盘》玩家则可以选择"剧场版アニメ"、"ONE FOR ALL" 和"Dearly Stars"三个分类。

ゲストマニア

《赤盘》的特别嘉宾为音无小鸟、短发美希；《青盘》的特别嘉宾为水谷绘理、日高爱、秋月凉、铃音以及jupiter三人组。找到有他们参与的Live并完成即可。

セレブプロ

累积取得金钱达到1000万，因为是累积值而不是当前拥有值，因此中途也可以尽情花销。

完全就是刷刷刷的奖杯，制作人等级越高，则每次演奏后得到的金钱就越多。另外当粉丝数量达到1亿人后便能直接获得1000万，可以选择游玩最低难度的S Rank Live，达成全连（M@STER LIVE）可以一次性获得大量的粉丝，持续刷5小时左右大概就能达到1亿粉丝了。

プリズムカラーMAX

制作人等级达到"笔头Producer"就可以解锁LV3的荧光棒，到商店购入并装备后，完成一场Live即可。



キラキラアイドル13

使用荧光棒完成所有765事务所13名偶像参与的Live。





转眼间到了年底，大家记得参加UCG大赏，为自己喜欢的Xbox One游戏投上一票。这次Xbox One的10款独占游戏中，有5款基本是陪太子读书。不过剩下的5款就竞争激烈了，估计第一名之位不出《光环5 守护者》和《古墓丽影 崛起》的左右。个人希望《光环5 守护者》能胜出！



12月向下兼容名单公布

自从Xbox One向下兼容X360游戏后，软饭们每个月除了期待免费游戏，又多了一件盼头，那就是看看最新加入向下兼容豪华午餐的游戏有哪些。12月中旬，微软公布了16款支持向下兼容的X360游戏。这16款游戏如下：

Braid（时空幻境）	Motocross Madness
DEUS EX: HUMAN REVOLUTION（杀出重围 人类革命）	MS.PAC-MAN（吃豆小姐）
Doritos Crash Course（人偶大冒险）	Peggle（幻幻球）
Fable Ⅲ（神鬼寓言Ⅲ）	Portal: Still Alive（传送门 Still Alive）
Halo: Reach（光环 致远星）	Spelunky（洞窟探险）
Hydro Thunder	Splosion Man（爆炸人）
Iron Brigade	Ticket to Ride
Kane & Lynch 2（战地双雄2）	Zuma's Revenge!（祖玛 复仇）

《神鬼寓言 传奇》BEAT测试延期



Xbox One/Windows 10游戏《神鬼寓言 传奇》于12月中旬宣布BETA测试延期。本作采用F2P，本体游玩免费，道具收费，十分大胆。游戏的故事发生于系列初代之前，冒险舞台依然是系列一贯的阿尔比恩(Albion)，游戏玩法会具有更高的自由度。2015年内，该作已经进行了多次测试，原本定于2015年末向所有玩家正式开放，但最终出于提高品质的目的而选择延期。

老实说该作几经延期后，部分玩家已经开始担心游戏品质，而F2P的做法也让很多主机游戏玩家心存疑虑。希望制作组能够早日推出游戏，破除玩家的不信任感。

《三国志13》春节期间登场

《三国志》在中国玩家中应该是无人不知、无人不晓了，系列最新作《三国志13》最定于12月发售，如今延到1月28日，正好赶上了我们的春节。

《三国志13》这次的最大卖点是中文版同步首发，而且是PS4/Xbox One/PC三平台同时发售，殊为难得。而对于Xbox One来说，这更是系列首次登陆，意义重大，各位尽量去支持一下。这次的《三国志13》收录了战棋玩法的英杰传模式，游戏性绝对有保障，春节期间足够玩家研究一阵子了。

《光环5》大规模更新

12月底，说好的《光环5 守护者》大规模更新终于到来。此次更新的最大卖点，当属FORGE模式的加入，熟悉《光环》的玩家肯定都知道这是什么。在FORGE模式中玩家可以自由编辑地图，由于机能的提升，这次玩家的选择更多，总共有1700多种物品可以使用，此外还有更方便更强大的编辑功能。当然对于大部分玩家来说编辑地图还是略嫌麻烦，只要到时候到网上下载别人编辑好的牛逼地图就可以了。



除了FORGE模式之外，此次更新还增加了不少新内容，另外就是约定俗成的平衡性调整和BUG修复。新内容具体如下：

- 新增30种以上的征用物品
- 增加了两种新的刺杀动作
- 增加了第一世代的MARK Ⅳ雷神锤盔甲套装
- 增加了新的战区地图:Battle of Noctus
- 增加了新的竞技场地图:Overgrowth
- 增加了新的大型团队杀戮地图:Entombed、Antifreeze
- 新的赛季正式开始，完成定级赛可获赠限定的征用卡包

1月金会员免费游戏公布

可能是因为老外都要赶着过圣诞节，1月Xbox LIVE的金会员免费游戏早在12月22日就公布了，同样是4款游戏。

Xbox One方面，1月整月可以免费下载《杀手本能 第一季 终极版》，已内含所有DLC，十分厚道。从1月16日到2月15日，可以下载独立游戏《英雄代号Z》(Zheros)，这是一款3D动作游戏，看上去偏低龄风格，除了有流畅的打斗动作外，也可以用重武器狂轰滥炸，支持双打。



□《英雄代号Z》的简体中文版还将登陆国内一家厂商开发的电视游戏机。

X360方面，1月1日到1月15日可以免费下载赛车游戏《尘土飞扬 好戏上演》，相信大家对于这个系列并不陌生。1月16日到1月31日则可以下载Square Enix的赛博朋克大作《杀出重围 人类革命》，可惜不含DLC。

PS CLUB

集结 PS3、PS4 和 PSV 相关情报 PSN 商城热点推荐

在即将迈入新的一年时，各厂商也纷纷拿出了用来吊玩家们胃口的新作消息，让人不由得开始期待明年的游戏阵容。在 12 月里为了迎接圣诞节和即将到来的 2016 年元旦，PS 商店也推出了一些庆祝优惠活动，未发售的新作有着新追加的特典或者提前预告的配信消息，已发售的作品也有着新的更新。



最新系统	PS4：3.11版本	PSV：3.55版本	PS3：4.76版本

《心理测量者 无法选择的幸福》移植 PS4 与 PSV

PS4 PSV

曾登陆 Xbox One 平台的《心理测量者 无法选择的幸福》在近期宣布将会在明年 3 月 24 日登陆 PS4 与 PSV 平台。与 Xbox One 版一样，PS4 版能够与手机 APP 进行联动，而 PSV 版则会把 APP 的内容装载到游戏本体之中。



《海贼王 热血沸腾》发售日确定

PS4 PSV

在今年索尼 TGS 展前发布会上公布的《海贼王 热血沸腾》确定在 2016 年 4 月 21 日发售，PS4 版售价 7600 日元，PSV 版售价 6800 日元，下载版的售价与实体版相同。本作的期间限定生产版将附带历代动画与游戏共计 21 首主题曲，限定版售价为 PS4 版 10600 日元，PSV 版 9800 日元。初回封入特典为“四档路飞（限定版）”的下载码。



《神圣王国》更新 1.03 版本

PS4 PSV

《神圣王国》的版本更新除了修复各种 BUG 之外还会追加新的剧情。在 1.03 版本的更新里追加了巴鲁库尔（バルク－ル）篇的剧情，描绘巴鲁库尔作为王与战士的故事。除此之外还提升了通常战斗时的经验值获得量，延长了下载版的初回特典获得时间，在 2016 年 1 月 18 日为止购买本作的下载版都能拿到初回特典。



《勇者斗恶龙 建造者》限定机登场

PS4 PSV

将于 2016 年 1 月 28 日发售的《勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧》推出了 PSV 同捆限定机套装。限定主机为 PCH-2000 型主机，颜色为银色，在背后印有一只史莱姆，主机的十字键↑键图案也换成了史莱姆，在主机内还装载有限定版附送的金属史莱姆风格主题。在今年初发售的《DQH》主机里曾附送了一个金属史莱姆的 PS4 装饰，在本限定版里也有一个金属史莱姆，那便是金属史莱姆的防尘塞。除此之外限定版的收纳盒也很别出心裁，在盒子上印有一个罗德的纹章。该限定版包含了 PSV 版游戏本体，售价 25980 日元。



《勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧》的 PS4 版也有限定机，该限定机的硬盘壳更换成了男性主角、史莱姆和游戏 Logo 的图案。该限定机分为黑白两色，同时附送 PS4 专用主题与 PS4 主机的收纳套，售价 37480 日元。



PS+ 日服 优惠内容一览

PSN

免费游戏配信时间：
2015 年 12 月 2 日～2016 年 1 月 5 日
特制主题配信时间：
2015 年 12 月 2 日～2016 年 1 月 5 日

免费游戏

游戏名称	平台
命运石之门 比翼恋理的恋人	PSV
自由战争	PSV
龙翅汤	PS4、PS3、PSV
LIMBO	PS4
女神骑士团 BLAZE	PS3
黎明幻想曲	PS3、PSV
ADK魂	PS3

其他内容

游戏名称	平台
《罪恶少女2》特制主题	PSV
《死或生5 最终决战》玛丽的“Red Bull 5G 2015”服装	PS4


■命运石之门 比翼恋理的恋人

《电击文库 战斗巅峰 再燃》将配信新角色

PS4 PS3 PSV

现在已经发售的《电击文库 战斗巅峰 再燃》将在 12 月 25 日配信两位新的可操作角色，两位角色都来自“《刀剑神域》系列”，分别是《刀剑神域 圣母圣咏篇》的有纪（CV：悠木碧）与《刀剑神域外传 Gun Gale Online》的莲（CV：津田美波）。从 12 月 25 日至 2016 年 1 月 31 日为止，玩家可以在 PS 商店免费购买这两个角色，在 2016 年 1 月 31 日之后就会以 741 日元的价格进行付费配信。


■莲

《召唤之夜 6 消逝的境界》发售日确定

PS4 PSV

预定于 2016 年发售的《召唤之夜 6 消逝的境界》近期正式公布了发售日，本作将于 2016 年 3 月 10 日发售，PS4 版售价 7200 日元，PSV 版售价 6800 日元。在同天还将发售 15 周年纪念豪华同捆包，同捆包售价 9800 日元，内容包括 PSV 版游戏本体（该同捆包没有 PS4 版）、“《召唤之夜》系列”豪华画集（100 页左右）、《召唤之夜 6 消逝的境界》原声音乐 CD、《召唤之夜 6 消逝的境界》游戏内可用的历代作主题曲与 BGM 数据包下载码、《召唤之夜》特制 PSV 主题以及《召唤之夜 6 消逝的境界》男女主角吉祥物的挂饰。同时还确定了本作的主题曲《TO BE ALIVE》，主题曲由本作女性主角的声优小仓唯演唱。



《星之海洋 5》追加特典

PS4 PS3



此前《星之海洋 5 忠诚与背叛》宣布发售日从 2016 年 2 月 25 日延期至 2016 年 3 月 31 日，为了补偿玩家，制作组决定为《星之海洋 5 忠诚与背叛》追加新的特典。新特典的内容是《女神侧身像》与《女神侧身像 2》的 BGM 下载码，玩家可以在玩本作时将游戏的战斗 BGM 更换为《女神侧身像》与《女神侧身像 2》的 BGM。

《数码宝贝世界 次级指令》初回特典与发售日确定

PSV

在今年公布的《数码宝贝世界 次级指令》确定了发售日，本作将在 2016 年 3 月 17 日发售，售价 6800 日元，同时还公布了本作的初回特典。本作的初回特典共有五个，分别是 PS 版《数码宝贝世界》的电子数据、《数码宝贝》宠物蛋玩具风格的 PSV 主题（2 种）、在游戏序盘能够派上用场的育成套装、可以说话的亚古兽（CV：坂本千夏）与加布兽（CV：山口真弓）的数码蛋、能够让数码宝贝究极进化的究极进化核（可以选择的数码宝贝有奥米加兽、金刚武神兽、帝皇龙甲兽战士形态、红莲骑士兽与闪光暴龙兽）。



一年战争的宿敌 《高达》主题的 PSV 保护壳与收纳包

PSV

Plex 在 12 月 23 日推出了以《机动战士高达》初代作的主角阿姆罗和其宿敌夏亚为主题的 PSV 保护壳与收纳包。保护壳与收纳包都有夏亚与阿姆罗两种风格。保护壳售价 1512 日元，阿姆罗主题的是以白蓝两色为主色调，在正面的屏幕下方位置印有联邦军和白色木马的 Logo，夏亚主题则是以红黑两色为主色调，屏幕下方位置印有吉翁与夏亚的 Logo。收纳包售价 4298 日元，包括收纳包本体、遮光壳与擦屏布，擦屏布上印有阿姆罗与夏亚的台词与动画场面的截图，阿姆罗主题的保护包为蓝色，遮光壳为白色，保护包上印有阿姆罗与高达的剪影以及高达的编号，遮光壳上有联邦的标志，夏亚主题的保护包与遮光壳都为红色，与阿姆罗的一样，保护包与遮光壳上都有着剪影与 Logo。





N+应援团

精选任天堂产品新资讯 游戏周边趣闻一网打尽



《任天堂全明星大乱斗 for Wii U/3DS》在发售后经历了一年时间的继续开发，推出了多个DLC角色，而在《最终幻想Ⅶ》的克劳德参战之后，甚至还有两个让人意想不到的新角色参战。最重要的是他们的制作规格丝毫不输于初始的那几十个角色，像是克劳德甚至还在专属场景中包含有数个召唤兽，可谓是获得了超规格的待遇。本期应援团就为大家介绍一下三名角色的特性。

最后的参战角色 规格与别不同！

《火焰之纹章if》神威

配信日：预计2月　3DS/Wii U双版本：650日元（单版本550日元）

以“最新作品角色参战”为理念挑选出来的玩家自捏主角神威之所以现在才公布参战，一方面是因为制作周期，另一方面则是为了配合最近才发售的欧美版《火焰之纹章 if》进行联动。跟原作一样，参战的神威有男女两个版本，而性能则是完全一致。值得一提的是，购入神威并没有专属场景，但 Wii U 版附带 2 首主题 BGM，可在《火焰之纹章》系列”的场景中更换；3DS 版则是附带白夜 / 暗夜王子龙马和马克斯的收集模型。

除了标志性的佩剑之外，神威的特殊变身能力“龙穿”还为他带来了一些特别的操作和性能。

龙穿：Smash 攻击为全身或者一部分变形的攻击方式。头部的变形就是龙穿攻击的标志。横 Smash 攻击的射程非常远。空中后攻击不仅会展开翅膀造成伤害，而且会以短暂飞行的形式，增加复归的能力。

龙穿射：普通必杀技，属于发射道具型炮弹的远程攻击，可以蓄力。被命中的对手会短暂麻痹。如果近距离发动，会将对手咬住然后吹飞。

跳枪突：横必杀技，突出去的尖端可以插在场景地面并静止，而且可以把对手固定住。后接前踢、后踢、跳跃或者取消固定。

翔龙翼：上必杀技，在展翅飞行的同时攻击上方，判定范围较广，还可以控制飞行的方向。

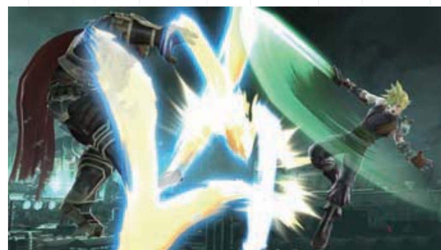
反龙穿：下必杀技，用于回避反击。

激流咆：最终王牌技，将附近的对手卷进水流并吹飞。



《最终幻想Ⅶ》克劳德

配信日：已配信　3DS/Wii U双版本：750日元（单版本650日元）



克劳德在《最终幻想》系列”之中的人气毋庸置疑，作为跨平台的明星角色代表参战更是让人不禁怀疑其中是否别有用意（笑）。不管怎样，克劳德的制作规格显然是特殊的，而且还是率先配信，感兴趣的现在就可以下载了。

克劳德的服装有两个版本，一个是原作版，另一个是电影版。其中后者还特别制作了露出手臂的无袖版。

高速三连击：Smash 横攻击，威力较大。而且命中时还带有原作的怀旧风格的电子音效。

Limit Break（LB）：在受到攻击或者进行攻击的时候就会积蓄计量槽。不同于小麦克的可视化计量槽，克劳德的计量槽要在使用下必杀技的时候才会显示出来。当到达最大值时，就会发动 Limit Break，克劳德的移动速度、冲刺距离和跳跃高度都会得到提升，而且有一次机会使得必杀技变成 LB 强化版本。

画龙点睛：下必杀技，平时是为了发动 LB 所需的主动蓄力技能（Limit Charge）。如果在 LB 状态的话，就会变成画龙点睛。这招的伤害只有 1，但是吹飞力极强。

破晃击：普通必杀技，斩出大范围的光波攻击。在空中也能发动，但比起在地面发动的情况，威力要低一些。LB 强化版本会变成多次连击，而且吹飞能力更高。

凶斩：横必杀技，在命中之后继续按 3 次才能完成“凶”字。虽然攻击力比较高，但是在对方防御时会出现较大的破绽而遭受反击。可以通过中断攻击来避免这一弱点。LB 强化版本的攻击力和吹飞性能会提高。

升龙剑：上必杀技为升龙剑（Climhazzard），是克劳德的复归技。在向上挑斩之后再次按键就会接续高速下落的攻击。LB 强化版的上升距离会显著变大，但是也有可能因为复归而过早消耗掉使用 LB 的机会。



超究武神霸斩：最终王牌技，冲刺命中后，以一连串斩击吹飞对手。

●新场景 米德加



新场景米德加的最大特色是魔晶石和召唤兽系统。在取得随机漂浮的魔晶石之后，就可以发动召唤，从而改变整个场景的地形。成功击坠的话，召唤者将得分。

地狱火焰：召唤伊芙利特，从不同的角度喷射火焰，使场景倾斜。触碰火焰会受到伤害。

裁决之雷：召唤拉姆，使空中平台开始移动，围绕在上面的雷电会对召唤者之外的角色造成积蓄伤害和麻痹效果。

斩铁剑：召唤奥丁，将场景一刀两断，如果被招式命中就会直接消耗一条命。而被打到断层之间的话，也容易在复归时被复原中的场景夹到。

大海啸：召唤利维坦，发动从右至左的波浪，将掉下水的角色冲走。跟其他具有波浪的场景不同的是，召唤者会在别人落水时得1分。

无限龙炎：召唤巴哈姆特零式，从卫星轨道上发射的范围攻击会持续一段时间，被命中的人将无法脱离。

《猎天使魔女》系列 贝优妮塔

配信日：预计2月　3DS/Wii U双版本：750日元（单版本650日元）

作为“大乱斗投稿拳”投票活动全世界第1名胜出的贝优妮塔，将作为最后的参战角色登场。她的服装有两套，1代的搭配英语语音，2代的搭配日语语音。除了完全遵照原作的操作手感，加入众多连招之外，也附带有新的场景暗影钟塔，以及大量BGM和主角群的模型(Wii U版)。

连招系统：从弱攻击到强攻击，再到空中攻击，贝优妮塔有着本作中最为丰富的连招手段。不过相比于大乱斗的其他角色，她出招的间隔会比较大，这也是贴近原作的处理方式之一。

子弹体术：包括连招在内，任何攻击之后长按按钮，都会追加远距离的子弹射击。不过子弹命中后对方几乎没有硬直，很容易被反击。

编织攻击：使用头发召唤恶魔的手脚进行Smash攻击。对复归到悬崖边上的对手效果拔群。

魔女时间：下必杀技，在对手攻击的瞬间发动，使时间减缓以便反击。跟原作不同的是，这招只能对命中的对手生效，而不是使全员减速。对手的积蓄伤害越大，效果时间越长；随着连续使用的次数增多，效果时间将变短。

蝙蝠之形：如果魔女时间发动过慢，下必杀技就会成为变身蝙蝠的回避动作，从而减轻一部分伤害。

舞蹈：贝优妮塔招牌的舞蹈动作可以在挑衅的时候看到，她的挑衅时间非常长，但可以中途取消。

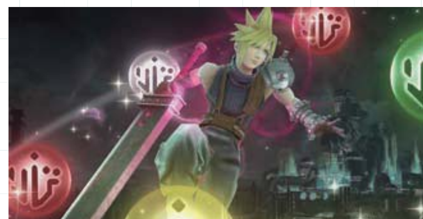
子弹巅峰：普通必杀技，用手脚上的枪发射子弹，攻击轨道稍微偏斜上，可以连续发射。长按的话会变成蓄力射击。

高跟鞋滑铲：横必杀技，长按时除了射击子弹，还会追加踢攻击。从地面发动可以接续连招。从空中发动会变成两段的横向连踢，而且可以输入下方向变成斜向下的踢腿。

魔女旋升：上必杀技，除了长按发动的子弹射击，在发动魔女旋升之后可以跳跃一次，然后再次发动，从而追加上升距离以便复归或者使用连招。但是跳得越高，落地后的硬直也就越大。

大魔兽召唤：最终王牌技，在发动之后全屏进入魔女时间，并出现巅峰计量槽，通过攻击可以积累，蓄满之后就会召唤大魔兽。只要是在大魔兽攻击之后积蓄伤害超过100%的对手，都会直接丢分。

大乱斗 大纪录



本作的DLC经历了一年以上的后续开发，而并非在最初就开发完毕留待之后销售。这使得整个游戏在各方面的内容数量都达到了系列甚至是对战游戏之最。

- **●总参战角色：58名**
- **●双版本合计场景：84个**
- **●Mii服装男女共计：99件衣服+97顶帽子**
- **●收集模型：Wii U版743个 3DS版707个**
- **●乐曲共计：508首**

情怀不只有VC 日版2DS公布

为迎接《口袋妖怪》系列”20周年，Game Boy平台的《口袋妖怪 红/绿/蓝/黄》四款游戏都将在3DS上以VC（模拟主机）版的形式登场，发售日正是初代的2月27日，售价均为1111日元(约合人民币60元)。本作还是VC版游戏中首款支持通过无线的方式来进行本地通信的游戏，因此玩家们无需像原版那样接线即可交换精灵。

除了以上的VC版之外，近日任天堂还公布了日版的《口袋妖怪 红/绿/蓝/黄》同捆版2DS主机套装。2DS主机作为3DS的简化版，此前一直没有在日本地区发售，而这次的套装却在蓝色和红色的透明外壳的基础上新增了黄色和绿色的版本。不过这个同捆套装只限定在日本的部分店铺发售(其中《口袋妖怪 蓝》为口袋妖怪中心和专卖店限定)，预计国内渠道价格会较高。

由于之前3DS的几部作品除了继承之外，还没有入手“梦幻”的方法，对于只想要这个特典的玩家，可以考虑购买数字版，获得3DS的梦幻下载码。







◀通过图示步骤在开始游戏之前的画面输入下载码，即可领取精灵。



●售价9980日元（约合人民币537元）

●同捆套装内容

・预装对应的《口袋妖怪 红/绿/蓝/黄》VC版游戏的2DS
・电源适配器、4GB储存卡
・主题贴纸1张
・系统主题下载码1个
・VC版“梦幻”交换券1张(需在日本店铺交换)
・3DS版“梦幻”（可使用于《口袋妖怪X/Y》和《口袋妖怪 Ω红宝石/α蓝宝石》)
・城镇地图



软硬兼施SP

HARDWARE& SOFTWARE

栏目主持 纱迦

PS4 破解的消息刚刚放出，相关黑客就表示已经放弃。对比当年 PS3 破解的风波，索尼这次在处理同样问题的手法上可谓高明了无数。相对地 Xbox One 几乎没有任何破解的传闻，想必一来和微软的严密防护有关，而二来也是因为 Xbox One 强调联网。就算被破解了，之后还有很多麻烦的事情。

价格行情——提供最佳购机方案

01 购机推荐套餐 PSV

	品牌 / 型号	价格
主机	PSV-2000主机（行货）	1149元
记忆卡	16GB索尼原装PSV记忆卡	218元
贴膜	PSV组装高清贴膜	20元
保护包	PSV组装软包	20元
总计		1407元
近期推荐购入指数		9

备注

主机官方标准包装附带 USB 数据线一根、AR 游玩卡六张、电源及电源线一套。



▲目前在售的1149元的国行PSV普通版同样包括8GB的记忆卡，玩家购买时检查一下，以免蒙受损失。

点评

PSV 发售四周年，又时值圣诞期间，索尼不出意料地在日服 PSN 上搞起了促销活动。截止至 1 月 17 日之前，在日服购买部分 PSP 游戏，可享受到不小的折扣，有兴趣的玩家可以去淘了，不过这其中并没有可以破解 PSP 模式的《洛克人》。

说回到市场上，本周 PSV 价格相比上周基本持平，港版主机商家报价在 1100 元左右，相比之下，很多商家对国行 PSV 同捆 8GB 记忆卡的主机报价也在 1100 元上下，比各大电商官方定价的 1149 元要略低一些。之前曾经提到，国行 PSV 在商家的低价很大程度上是因为税率的关系，成本折射到玩家身上并没有太多损失，而且索尼在没有票据的情况下同样会提供质保，所以如果打算省些银子购买国行主机，不妨到线下的实体店去探探究竟。另外在上期提到 PSV 游戏卡带目前已经可以被读取，由此已经有组织表明他们现在完全破解了 PSV，并将在这个月底发布相关的破解电子狗设备。根据他们放出的消息，这款新设备被命名为 Cobra Black Fin，其原理是利用 P2P 网络进行游戏验证，当你的记忆卡中有被 DUMP 出来的 ISO 后，运行游戏时电子狗便会自动联网，寻找对应的原始卡带信息来进行验证，换句话说，这款电子狗设备类似于 BT 下载，只要互联网中有人在玩这款游戏的正版卡带，那么电子狗便会把你伪装成使用正版卡带的人，从而运行破解游戏，不过一旦互联网中没有人在玩你现在的这款游戏，那么游戏便无法运行了。平心而论，这种技术看起来还是过于玄幻，而且随时在线的要求也比较高，想必真实性更是有很大的水分。不过从最近 PSV 破解者一连串的动作来看，PSV 的破解倒是越演越烈，不知在 PSV 目前价格持续走低的情况下，破解是否能给市场带来一定的波澜呢。

主机及主要周边参考价格

商品	价格	商品	价格
PSV-2000主机（国行黑白，Wi-Fi）	1149元	PSV原装耳机（港版）	120元
PSV-2000主机（港版、日版，Wi-Fi）	1100元	8GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	128元
PSV TV普通版（港版不含手柄）	298元	16GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	218元
PSV TV普通版（包含PS4手柄一支）	498元	32GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	318元
PSV用Hori高清贴膜（原装）	80元	64GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	488元

02 购机推荐套餐 3DS

	品牌 / 型号	价格
主机	N3DS主机（日版，9.2系统）	900元
烧录卡	GateWay 3DS	320元
存储卡	金士顿 32GB TF卡	79元
电源	N3DS专用变压器	20元
贴膜	N3DS专用Hori贴膜（组装）	20元
总计		1339元
近期推荐购入指数		7

备注

主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、专用触控笔一支、4GB 容量 SD 存储卡一枚、AR 卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评

最近有很多玩家表示购买了 9.2 系统下的新款 N3DS，发现到手时系统版本为 8.1，目前官方系统已经升级到 10.1，因此不少玩家疑虑这样的主机是不是翻新机。实际上如果从目前的市场货源来说的话，从系统版本是无法鉴定翻新机的。现在可以买到的 9.2 系统以下的 N3DS，白色主机的出厂系统多半是 8.1，而黑色主机一般都是 9.1，所以玩家在这个问题上不必有太多的纠结。反而现在很多中古机都是刷好无卡破解系统的 N3DS，所以关于翻新还请玩家多多检查金属接口是否有磨损，更为保险。另外，前几期我们介绍过的 SuperCard DSTWO PLUS 最近也爆出了问题，正如所预料的情况，极少数玩家在使用 DSTWO PLUS 运行 GateWay 插件后



▲DSTWO PLUS虽然近期价格有降，但爆出的蓝屏事件还是让玩家心有余悸。

出现了主机蓝屏，这和当年其他盗版 GateWay 所遇到的问题一样，而蓝屏的 3DS 暂时还没有办法可以修复，从安全角度考虑的话，建议使用烧录卡的玩家还是暂时规避一下，以免出现问题。

主机及主要周边参考价格

名称	价格	名称	价格
N3DS主机（日版，9.2系统）	900元	DSTWO PLUS（支持至9.2系统）	290元
N3DS LL主机（日版，9.5系统）	1000元	金士顿 16GB TF卡（行货）	39元
N3DS LL《怪物猎人×》同捆版	2300元	金士顿 32GB TF卡（行货）	79元
GateWay 3DS（支持至9.2系统）	320元	金士顿 64GB TF卡（行货）	169元
SKY3DS（支持10.2系统）	390元		

03 购机推荐套餐 PS4

品牌 / 型号		价格
主机	PS4 CUH-1209A主机（500GB，黑/白色，国行）	2399元
总计		2399元
近期推荐购入指数		10

备注

主机官方标准包装附带 HDMI 线一条、原装 DS4 振动手柄一支、Micro USB 数据线一条、单声道耳机一个、电源线一条。

点评

在年终来临之前，索尼终于推出了新款的 1209A 系列行货主机，并且随全新主机上市的还包括金、银两色的两款新年套装，可谓是惊喜连连。普通版的 1209A 在保持原有售价的基础上还附赠《星际战甲》银河专享礼包，这款由完美世界代理的游戏在 PS4 上可以免费下载，配合新手礼包玩家便可直接畅玩游戏了。在售价 2899 元的新年套装里，索尼附赠了两款手柄，包括金色和银色各一只，同时还附送《驾驶俱乐部》原版中文游戏，算得上是同捆套装。冲着拉风的金色硬盘盒，这款套装便很值得收藏了。惟一的遗憾是传说中的 1TB 主机没有随主机版本的更新上市，期待行货大容量主机的玩家还要继续观望了。

另外，近期还有一则关于 PS4 破解越狱的消息甚嚣尘上，让很多玩家非常期待。但实际上，根据消息来源，所谓的 PS4 越狱只是建立在 1.76 系统版本，而目前 PS4 的系统已经更新到了 3.11，行货主机首发时的自带系统也已经是 2.5 版本了，显然这样的破解对玩家而言并没有什么作用。目前来看，通过 PS4 WebKit 浏览器漏洞访问 PS4 的内核进程，从而完整访问系统内存的这套破解思路，更大的意义在于帮助黑客能更了解 PS4 操作系统以及 PS4 的文件结构，未来或许会有一定的影响，但就目前来看，玩家还是不用期待了。



▲继苹果之后，索尼在年末也给PS4玩家带来了土豪金这款颜色。

索尼家用机及主要周边参考价格

名称	价格	名称	价格
PS4 CUH-1209A主机（500GB，黑/白色，国行）	2399元	原装DS4无线振动手柄（行货）	380元
PS4 CUH-1209A主机新年套装（500GB，金/银色，国行）	2899元	原装DS4无线振动手柄（港版，20周年初代灰）	370元
PS4 CUH-1206A主机（500GB，黑/白色，港版）	2120元	原装PS4摄像头EYE PlayStation 4 Camera	350元
PS4 CUH-1206A主机（1TB，黑色，港版）	2250元	原装索尼HDMI线（1.5米）	120元
原装DS4无线振动手柄（港版）	320元	高仿索尼HDMI线	45元

04 购机推荐套餐 Xbox One

品牌 / 型号		价格
主机	Xbox One主机（台版，黑色，无Kinect）	2550元
电源	原装电源（包改220V）	-
总计		2550元
近期推荐购入指数		9

备注

主机价格已含电源改造费用。官方标准包装附 HDMI 线一条、原装无线振动手柄一支、单声道耳机一个、AA 电池两节、电源及电源线一套。

点评

本周 Xbox One 主机在价格上有很大波动，台版、港版、韩版纷纷下挫，台版走低至 2100 元左右，韩版和港版则维持在 2350 元的价格，不过降价幅度最大的当属 1TB 的港版主机，本周已经跌至 2450 元，对比 500GB 的港版主机只多 100 元，从性价比考虑的话，1TB 主机可以成为核心玩家的购机首选。虽然水货价格变化较大，但行货方面依然没有任何变动，时值年底也没有任何促销活动，看来微软在本地化上做得并不如索尼出色。最近有不少玩家在问 Xbox One 主机的激活问题，因为很多买家都说主机是全新未激活，所以想了解Xbox One是否和手机一样存在激活的情况。实际上，Xbox One 目前来说，只有所谓的初次开机设置画面，并没有激活这个步骤，反倒是行货主机在第一次使用的时候需要设置手机号码，这应该是最接近商家所谓的激活概念了，所以玩家对于这个问题不用做太多纠结，这也只是商家的一个噱头而已，多半说的是初始的设置画面罢了。



▲港版1TB主机价格暴跌，核心玩家不可错过。

微软家用机及主要周边参考价格

名称	价格	名称	价格
Xbox One主机（台版，500GB，黑色，无Kinect）	2100元	Xbox One原装无线手柄（充电套装）	41元
Xbox One主机（港韩版，500GB，黑色，无Kinect）	2350元	Xbox One精英版手柄	900元
Xbox One主机（港版，1TB，黑色，无Kinect）	2450元	Xbox One Kinect 感应器（国行版）	1090元
Xbox One主机（国行版，无Kinect）	2999元	原装HDMI线	280元
Xbox One原装无线手柄（国行版）	429元	组装HDMI线	50元
Xbox One原装无线手柄（盒装无充电线）	310元		

市场报价信息更新截至2015年12月23日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

研究中心 RESEARCH CENTER

虽说是情怀满载的集大成之作品，但《怪物猎人 ×》中新增的怪物实际上并没有让人感到失望。四只封面怪的特色鲜明，相信都给新老猎人们留下了深刻的印象。而本期研究中心就为猎人们带来各个新怪物的狩猎要点解析，以及狩技等要素的解放条件以供参考。

文 昴星团 & 乌冬　编 初心者　美编 心の永恒



怪物猎人×	Capcom	动作
3DS モンスターハンター×		日版
2015年11月28日	本地1人、局域网1~4人、在线1~4人	对应年龄：15岁以上
售价为5800日元		

新怪物狩猎攻略



跳狗龙

弱点部位	尾	弱点属性	火	可破坏部位	头、尾

主要招式

侧撞：侧过身子后往前方撞击。使用后会在原地做威吓动作。

连续抓：往前方使出两次抓击，使用时会向前移动。

二连踢：往左侧跳一小步后，依次往右前方和左前方使出小幅度的飞踢。使用速度较慢，及时离开攻击轨迹即可。

尾立飞踢：用尾巴把身体撑起来，对准攻击对象后用飞踢冲向目标。伤害高，瞄准攻击对象前会在原地连续小幅转向，可利用这一点围绕它打游击战，让其无法发动飞踢，不过要注意尾立状态下，双脚的划动是有攻击判定的。

愤怒尾锤：在原地跳跃，边转向边用尾锤砸向地面。必定会连续使用两次，最好等其攻击结束后再发动反击。

狩猎要点

跳狗龙的行动比较灵活，喜欢跳到猎人的斜侧面后发动攻击，不过这种攻击的动作一般都比较慢，玩家还是有足够的时间回避的。比较麻烦的招式是连续抓，虽然这招的伤害一般，但发动速度快，移动距离也长，只通过移动回避的话很容易被打中，所以看到跳狗龙直线向自己冲过来的时候最好先采取横向回避，再看情况行事。

跳狗龙伤害最高的两招就是尾立飞踢和愤怒尾锤了。尾立飞踢的动作很明显，准备冲向目标时会有很显眼的准备动作，横向回避即可。也可以在其转向瞄准目标时绕着它进行游击战术，但要注意跳狗龙有可能会用尾巴进行后跳的动作，这个时候玩家就处于其攻击轨道内，非常危险，所以以游击战术时要切记不要贪刀。因为跳狗龙的尾巴是弱点，所以瞄准尾巴发动攻击是讨伐它的最佳方式，但此时就要注意它的愤怒尾锤。跳狗龙使用这招时只会顺时针转向，所以攻击时站在其右后方会比较安全。

夜鸟



弱点部位	头、尾
弱点属性	火
可破坏部位	头、翼、尾

主要招式

突进：慢速度朝猎人接近，过程中带蹭伤判定。

超音波：一般时为直线，发怒后为扫射，中了的话会陷入睡眠状态，可以在未倒下前使用元气ドリンク解除。上位时扫射版的角度更广。

下压鳞粉攻击：飞上天后向目标下压，同时在落点周围散播大量的鳞粉，碰到鳞粉的话会陷入混乱状态，注意鳞粉区域会在场地上保持一段时间，要避开这个区域行动，并且之后夜鸟还可能朝猎人的方向把鳞粉区域扇过来。上位时这招后有可能立刻使用超音波。

空中突袭：快速升空用爪子向目标发动袭击，动作非常快，不过只有蹭伤判定，避免从正面接近基本很难被命中。

空中鳞粉突袭：做出一个威吓动作后，飞到高空用爪子向目标发动袭击，接近目标时还会同时散播鳞粉，中了会陷入混乱状态。可以朝两侧翻滚回避。

回转攻击：以自身为中心作出两次各180度的回转攻击，发怒后带鳞粉效果，中了会陷入混乱状态。从夜鸟两侧接近时要注意。

滑翔：飞上天朝目标直线突进，有针对正面和背面两种版本，正面起手动作为后跳，而背面的则是在发动前有一个扭头朝后看的动作，看到这两个动作后就可准备回避或防御了。

狩猎要点

狩猎夜鸟时要注意两种异常状态，一是由超音波引起的睡眠状态，不过两招超音波都是针对其正面的招式，横向回避后就可反击，如果中了可以在未倒下睡觉前使用元气ドリンク解除，有随从猫或同伴在场让他们打自己一下也能解除；二是本作新增的混乱状态，中了的话方向的操作会颠倒，可以使用にが虫解除，同样也可以让随从猫或同伴打自己来解除，另外如果习惯了上下左右颠倒的操作就基本可以无视这个状态，这样在其使用下压鳞粉攻击后，反击的机会更多。

夜鸟的弱点在头部和尾部，但正面的攻势比较凌厉，平时最好以攻击尾部为主，等乘骑或倒地后再攻击头部。立回时保持在其侧面两三个身位即可，这样就算遇到回转攻击和下压鳞粉攻击都比较好躲。夜鸟可破坏部位有头、翼、尾，头和翼是弱点部分，针对其弱点攻击时也能顺带破了，翼的话可以趁其使用完回转攻击或使用超音波的时候破坏，不过要注意翼前端的爪子部分比较硬，斩味不足时会弹刀。

电龙



弱点部位	头
弱点属性	冰
可破坏部位	头、背、翼、尾（2段）

主要招式

电气吐息：地上和空中都会使用，吐息分成直线电球和S状前进的电柱两种，得看准移动轨迹来躲。

头冠攻击：地上和空中都会使用，用头冠向前方目标砍去，电荷状态攻击范围和威力增加。

翼爪拍击：地上常用招式之一，抬起翼爪拍向前方目标，竖向攻击判定比较大，往另一边没抬起的翅膀方向移动反而没那么容易被命中。

翼爪横扫：地上常用招式之一，使用前会先振动一下翅膀，然后对前方目标横扫，一般为左或右的单独横扫，不过有时会左右连续横扫。招式结束后都有很长的空隙，是攻击的好机会。

地上突袭：地上的直线型突进，突进速度很快，使用前会有一个双翼放低的准备动作，看到这个动作时就要准备回避了。

尾巴拍击：针对斜后方目标的招式，电荷状态时还会放出直线的电流。

空对地突进：空中才会使用的招式，突然提升高度向目标俯冲，着地后还会保持突进状态前进一段距离。虽然是直线攻击，不过攻击判定很大，而且升空后不好判断它朝哪个目标攻击，容易被误伤，必要时要果断选择飞扑进行回避。

空中尾刺攻击：空中专用招式，当猎人位于其下方时就会使用，虽然是用尾部的尖刺部分进行攻击，不过攻击判定比尖刺部分要大得多，中了会被麻痹，接着它很有可能接空中压杀，所以要尽量少待在飞行中的电龙下面。

空中压杀：空中专用招式，回转升空后突然落下，是电龙威力最大的一招，虽然判定很大，不过攻击距离不远，当然，怕被误伤最好的办法就是飞扑或防御。招式后电龙有很长的空隙，可马上反击。

狩猎要点

电龙最大的特点是在使用了头部、翅膀和尾部进行攻击后，这些部位就会蓄电，电量蓄到一定以上时该部位会变为电荷状态，使招式的威力、范围和速度得到提升。不过电荷状态时该部位的肉质也会软化，伤害吸收变高，而且这时该部位受到一定伤害以上的话还可将电荷状态打破，让电龙出现较长的硬直，所以电荷状态就是一把双刃剑，对于我方来说，虽然攻击时风险变高了，但获得的回报也较高。顺带一提，电龙中了麻痹陷阱后3个部位都会马上进入电荷状态。

一般状态时电龙的弱点在头部，但这时能打头的机会不多，可以等其蓄电后攻击其他部位，如面积很大非常好命中的翅膀，打出硬直后再攻击头部。电龙可破坏部位有头、背、翼和尾，其中头、翼和尾都是蓄电部位，因此不难破坏，而背部可以借助乘骑攻击或者空战模式的跳斩来破坏。

斩龙

弱点部位	头、喉
弱点属性	水
可破坏部位	头（2段）、背、前脚、尾（2段）



主要招式

噬咬：分为针对前方目标的前咬和针对侧面目标的转身咬两种。前咬在攻击的同时还能迅速拉近距离，建议往斩龙的左面横向回避。而从斜后方接近斩龙时则要注意转身咬。

吐息：分为单发、三连发和设置型三种，单发为直线型，三连发为左中右三个方向，设置型为小跑一段距离后在目标附近留下熔岩，接着熔岩会发生爆炸。另外这招之后有很大几率接跳跃砸尾。

尾巴横扫：从后往前地用尾巴沿半圆轨迹向猎人甩去，过程中靠近尾巴一侧都有攻击判定，要往身体的一侧回避，还有尾巴状态为红刃时会带火属性伤害。

转身攻击：先走到猎人身后，然后在转身的同时用尾巴攻击它后方的猎人。

砸尾：分为近距离的砸尾和远距离的跳跃砸尾两种，都是针对正面目标的招式，发怒时跳跃砸尾会增加为两段攻击。

尾巴居合斩：斩龙的必杀技。从左边用嘴咬着尾巴蓄力，大约2.5秒后向前方使出大范围的横扫攻击，攻击速度快伤害高。在这招攻击范围内时最好选择防御或飞扑，如果离得较近可以往其背后躲。

煤渣点燃：点燃嘴里的煤渣，动作为嘴巴朝天并冒火，之后噬咬会带火属性伤害。这招没有攻击判定，是进攻的好时机。

磨尾：用牙齿打磨尾巴，动作上有点像尾巴居合斩，不过是从右边咬着尾巴，这招没有攻击判定，同样是攻击的好机会。

狩猎要点

斩龙有两种特殊状态。第一种是尾巴的，一般时尾巴为蓝刃状态，这时尾巴的肉质较硬；当斩龙使用某些招式时尾巴会在地上打磨，重复几次后尾巴就会变成红刃状态，这时尾巴的肉质会软化，同时用尾巴使出的招式带火属性伤害；红刃状态用尾巴持续攻击一段时间后会变成锈刃状态，这个状态即使打磨尾巴也不会变红刃，等它使用了磨尾后才会变回蓝刃。第二种是用招式“煤渣点燃”引起的“火口”状态，这时噬咬会带火属性伤害，不过如果这个状态中头部受到一定程度伤害的话会将状态打破，造成倒地硬直，是非常好的输出机会。

虽然斩龙的弱点位于正面的头部和喉部，不过其正面也是最危险的地方。战斗中最好保持在其斜前方，等它出砸尾、噬咬等攻击后上前反击，另外斩龙的攻击多为单发，有信心的猎人不妨尝试武士道风格，瞬间回避后可获得较多的攻击机会。斩龙可破坏的部位有头、背、前脚和尾，不过它个头很大，都比较难打，依靠乘骑或者在打破“火口”状态后倒地硬直时进行破坏是比较好的方法。

泡狐龙

弱点部位	头
弱点属性	雷
可破坏部位	头、左前爪、右前爪、背鳍、尾



主要招式

撕咬：往前方使出撕咬，有时会连续撕咬两次。

三连泡泡：往前方广角三向放出三个泡泡，然后漂移到目标后方。

残留泡泡：原地跳起侧移并甩出几个泡泡，泡泡落地后会残留一段时间。

连续泡泡：连续往前方吐出两组泡泡，第一组为广角三向的三个小泡泡，第二组为往自身左右前方吐出的两个大泡泡。远离后可减低回避难度。

后跳泡泡：后跳并往原本的位置放出巨大的泡泡。

扫尾：迅速跳起并用尾巴扫向前方，横向回避即可。

甩尾泡泡：侧着身子，然后原地回转扫尾，同时放出三个泡泡。扫尾时自身有可能往前方或后方进行位移。

连续扫尾：对着目标连续扫尾。攻速较慢，每次攻击都会修正攻击位置，第一次扫尾时会出现红色泡泡。

漂移拍尾：以圆弧轨迹漂移到目标面前并用尾巴拍击，之后会做出威吓动作。漂移时身体有攻击判定，看到这招时横向移动即可避开。

前冲：直起身子蓄力，再往前方砸去并滑行一段距离，前身砸下时会产生往左右前方和正后方飞行的大泡泡。

滑行冲刺：全身贴在地面往前方快速滑行，之后可能会派生喷水扫射或第二次滑行冲刺，冲刺时会放出绿色泡泡。

喷水扫射：弯曲身子后跳到目标侧面，或滑行冲刺后从嘴中喷出水柱，并逐渐横向扫射，扫射幅度约为180度，半径较小。

全方位喷水扫射：原地蜷缩后，从嘴中喷出水柱，并逐渐从左往右扫射，途中身体朝向也会改变。扫射幅度约为360度，半径较大。蜷缩时尾巴会对着目标，只要保持在其左侧即可避开。

天璇龙狐转：愤怒后才会使用。先使用后跳泡泡，然后原地甩出三

个广角三向的泡泡，最后跳到高空冲向目标并在原地做回转漂移，之后会做出威吓动作。泡狐龙伤害最高的招式，因为招式发动的时间太长，而且最后的落点位置补正不强，所以很容易就能走出攻击范围。

狩猎要点

泡狐龙的招式很多，而且乍看都非常相似，让不熟悉的玩家觉得眼花缭乱，确实不负“妖艳之舞”的美名。一旦熟悉其攻击方式后，泡狐龙就变得不堪一击了。首先泡泡状态分为泡泡状态【小】和泡泡状态【大】，只要被攻击到即可解除。小泡泡状态对玩家的行动并无影响，可以安心战斗，而大泡泡状态虽然无法进行攻击，走位也会变得困难，但移动速度会比平时要快，回避动作直接变成了飞扑，对于回避泡狐龙的攻击非常有帮助，因此虽然可能会拖慢战斗节奏，但也不至于让自己处于劣势。另外泡狐龙的部分招式会丢出红色或绿色的泡泡，碰到红色泡泡能增加猎人的攻击力，绿色泡泡则有回复作用，是要避免染上泡泡状态还是获得BUFF，就看玩家自己的选择了。

打泡狐龙的要点就在于后制反击，因为它的招式大多都是出手快收尾慢，而且都很好回避，更不必说用武士道风格可以无视很多原本需要远离的招式。在不熟悉其攻击招式前多观察其行动，然后找到收尾空档进行反击。对于喷水扫射、连续泡泡这种攻击动作慢的远程招式最好集火猛攻，打出硬直会出现掉落物。泡狐龙的爪子很硬，将其破坏是非常难的事，好在它的爪部素材可以在报酬和本体剥取获得，所以建议要爪子素材的玩家集中精力将其击败，不要花过多的时间在破坏爪子上。

巨兽

弱点部位	头、鼻
弱点属性	火
可破坏部位	头、鼻、四只脚、雪甲



主要招式

装备雪甲：四脚没有雪甲覆盖时才会使用。把鼻子伸到地面吸取冰雪，然后把冰雪喷到自己身上，此时在其身边会陷入雪人状态。

吹雪：把鼻子伸到地面吸取冰雪，然后喷往前方并扫射，被命中会陷入雪人状态。

扫雪：一边前进，一边用鼻子往两侧扫雪，被命中会陷入雪人状态。

雪球：用鼻子从地底抽出雪球，雪球会砸向面前的目标。

喷射雪球：把鼻子伸到地面吸取冰雪，然后往前方喷出最多三个雪球。

头顶：甩两次头，然后把头埋在地上往前方推雪，被雪块砸中会陷入雪人状态。只要不站在其正前方即可。

横扫：甩一下头，然后以自身为圆心，用鼻子进行半圆轨迹的横扫。

叩击：用鼻子砸向前方。叩击前，右前脚会抬高。

吸取：用鼻子把面前的敌人吸到自己前方。

跺脚：跺一下前脚，脚上的雪甲会往周围溅射。

转身重压：抬起上半身，对准目标后压下，身体前方有地震判定。

超重压：高高抬起上半身，对准目标后压下。如果前脚有雪甲的情况下，前脚的雪甲会往周围溅射，附带冰属性异常状态。

超重压＋跺脚：超重压后不断跺脚，四脚的雪甲会带冰属性异常状态四处飞溅，使用后四脚的雪甲全部消失。

拘束攻击：使用前鼻子会往左侧吸气，然后把鼻子从右往左横扫。

狩猎要点

巨兽的体型非常巨大，所以攻击范围也非常大，战斗时虽然待在它的后面十分安全，可一旦贪刀就有可能被它的横扫或转身重压打中，而且除了头和鼻子外，巨兽其他部位的伤害吸收都比较低，一直攻击其后方效率不高，再加上其巨大的体型，被遮住视线看不清状况而猫车的现象时有发生。巨兽会给自己装备雪甲，被雪甲覆盖的部位伤害吸收较低，将其破坏后才能进行有效输出。这里建议先集中火力攻击它的后脚，破坏后脚可以造成巨兽长时间的硬直，此时再集中火力攻击头部，之后换其他脚集火，如此反复直到将其讨伐，要注意只有把脚打到出现疤痕才算完全破坏。

巨兽的血量很厚，推荐使用近战武器配上空战风格，一来可以增加“骑乘”这一控制手段，二来还能避开吸取、雪球等攻击。另外与巨兽作战很容易陷入雪人状态，影响讨伐效率，最好带上足够的消散剂来战斗。

骸龙

弱点部位	龙骨末端、背部中间、口
弱点属性	龙
可破坏部位	口（2段）、背（2段）、外壳（2段）、本体头壳（2段）、左右侧蓝色烟雾喷出口

主要招式（第一阶段）

撞击：全身缓缓升起，然后往前方冲刺一大段距离。看到准备动作后要及时收刀回避。

砸击：伸长龙骨往目标砸去。准备动作比较明显，看到龙骨的龙头对着自己就立即横向回避。

龙骨换装：两个龙骨伸入地底后，把龙头骨换成其他部件再次登场。部件有火属性龙头、爆破属性龙头、电属性龙头、锤子和带绿色黏菌的龙头五种。换装后砸击的范围会有所改变。

喷射粘液：对着目标喷出蓝色液体，被命中后会陷入粘液状态。

钻地攻击：全身钻进地底，然后龙骨从目标脚底钻出。

粘液扫射：钻地攻击时才会使用，龙骨延迟钻出地底，但端部有蓝色液体，然后以自身为中心向外全方位扫射。贴近龙骨即可无视这招。

巡游：全身钻进地底后，在场地边缘出现并缓慢移动，移动时会定期横向喷射粘液，也会往空中喷出粘液，粘液会在目标头上落下。



主要招式（第二阶段）

叩击：头部往后退，然后把头甲砸向前方。看到准备动作后要立即后退离开头甲的遮盖范围。

龙骨换装：两个龙骨伸入地底后，把龙头骨换成其他部件再次登场。部件有火属性龙头、锤子和带绿色黏菌的龙头三种。换装后砸击的范围会有所改变。

砸击：伸长龙骨往目标砸去。准备动作比较明显，看到龙骨的龙头对着自己就立即横向回避。

钻地粘液喷射：龙骨钻进地底，然后蓝色粘液从目标脚底喷出，愤怒后蓝色粘液变成红色激光。

大型激光：愤怒后才会使用。两个龙骨抓紧地面，口部发生能量聚集，然后吐出大型激光并缓慢地横向扫射，伤害很高。在发射前，对口部丢出2个捕获用麻醉玉，能让其停止发射并产生硬直。

狩猎要点

骸龙是本作下位升上位和HR解禁任务中出现的大型怪物，地位等同于历代的老山龙、豪山龙等。虽然名字看上去看着像龙，但其实本体是个巨大的类似乌贼的生物。骸龙共有两个阶段，第一阶段并不会暴露它的本体，看着像用骸骨做成的双头龙，然而在第二阶段可以明显看出其实所谓的头只是它的两个触手，也称为龙骨，所以下文直接把它的骨龙头叫做龙骨。

骸龙无论什么时候，在被骨头覆盖的肉体处都会散发蓝色气体，一旦碰到就会进入粘液状态，此时只要进行回避动作就会立即陷入骨团状态，比较麻烦，建议带上消散剂。它的龙骨可以轻易破坏，每次破坏都会掉落“古びたバリスタ弹”，可以拿到场地边缘的炮台使用，发射间隔比支给箱内的“バリスタの弹”短，非常好用；支给箱内的单发式拘束弹能够束缚它的动作，给我方营造大量的输出机会。

第一阶段主要攻击骸龙的两个龙骨，当龙骨上的骨片都被打落时，龙骨会暂时消失，把两个龙骨上的骨片完全破坏后，本体会倾斜倒下，此时位于其背部中间的弱点就会暴露（有彩虹色光芒的部位），集中火力攻击可以轻松破坏背部。骸龙在场地边缘巡游的时候也可以用“古びたバリスタ弹”或“バリスタの弹”远程破背。

第二阶段骸龙会露出原本看似尾部的本体，龙骨的分布位置移至头部两侧。这个阶段，建议集中火力攻击其中一个龙骨，把一个龙骨打掉后，口部的蓝色气体就会消失，可以安心地对伤害吸收最高的口部进行输出，但还是要注意它的叩击。造成一定伤害后，骸龙会倒下，此时可以从头部爬上背部的弱点处挖掘素材，还能放巨龙爆弹造成更大的伤害。使用巨龙爆弹时建议放在头部最前端的位置，可以顺便破坏口部。第二阶段的骸龙生气后口部的蓝色气体消失，但口中会闪烁红色的闪电。此时的骸龙与粘液相关的技能不再射出蓝色液体，而是变成了红色激光，伤害增加。

下位骸龙只有第一阶段，造成足够伤害后击退；上位骸龙受到一定伤害后会转换阶段，每个阶段均会出现两次。另外在龙骨换装后，对换装后的龙骨丢出音爆弹能够造成硬直，对第二阶段的骸龙口部丢出捕获用麻醉玉也能造成短时间的硬直。

因为骸龙龙骨部分的位置判定较大，所以建议用空战风格的武器作战，可以轻易进行二段跳并无视掉大部分攻击地面的招式。左右两侧的喷出口和本体头壳可借助“バリスタの弹”破坏。

全狩技习得条件

大剑

●地冲斩

等级	条件
1	初期持有
2	完成村★4任务“幻惑の魔术师”或集会所★3任务“电の反逆者”
3	完成集会所★7任务“沙漠の彼方” 或集会所★7任务“灼热沙上の荒ぶる刀剑”

●兽宿【狮子】

等级	条件
1	完成村★2任务“跳跃のアウトロ－”或集会所★2任务“雪山の主、ドドブランゴ”
2	完成集会所★5任务“溶岩龙ヴォルガノス出现！” 或集会所★6任务“燃えさかる大河”
3	完成集会所★7任务“ビリビリバリバリパニック！”

●震怒龙怨斩

等级	条件
1	完成村★3任务“鬼面狩人を威す”或集会所★3任务“电の反逆者”
2	完成村★6任务“灼热の刃”
3	完成集会所★7任务“汝ノチカラヲ、见セテミヨ”

太刀

●樱花气刃斩

等级	条件
1	初期持有
2	完成村★4任务“幻惑の魔术师”或集会所★3任务“电の反逆者”
3	完成集会所★7任务“古の霞龙、オオナズチ”

●练气解放圆月斩

等级	条件
1	完成村★3任务“鬼面狩人を威す”或集会所★3任务“电の反逆者”
2	完成集会所★3任务“轰龙ティガレックス”
3	完成集会所★6任务“狩られる前に狩れ！”后和交易船船长对话

●镜花构（镜花の构え）

等级	条件
1	完成村★2任务“跳跃のアウトロ－”或集会所★2任务“雪山の主、ドドブランゴ”
2	行云村贡献度点数在400以上
3	完成集会所★7任务“グランド・ハンタ－・ゲ－ム”

片手剑

●圆弧斩（ラウンドフォース）

习得方法	
等级	条件
1	初期持有
2	完成村★4任务“幻惑の魔术师”或集会所★3任务“电の反逆者”
3	完成集会所★5任务“汗と泪の连续狩猎”

●升龙击

习得方法	
等级	条件
1	完成村★2任务“跳跃のアウトロ－”或集会所★2任务“雪山の主、ドドブランゴ”
2	可可特村贡献度点数在400以上
3	完成集会所★6任务“スリルとショックの冰海ツア－”

●剑舞（ブレイドダンス）

习得方法	
等级	条件
1	完成村★3任务“鬼面狩人を威す”或集会所★3任务“电の反逆者”
2	完成村★5任务“怪鸟の头部破坏に挑战！”或集会所★3任务“双头の骸”
3	完成村集会所★7任务“沼地酔梦谭”（需要先完成村★6任务“高难度：重甲虫と腕试し”、“高难度：古代林のトレジャ－”、“高难度：青の连击”、“高难度：赤の猛攻”、“高难度：浑身のドボルベルク”后才会出现“沼地酔梦谭”）

双剑

●血风独乐

习得方法	
等级	条件
1	初期持有
2	完成村★4任务“幻惑の魔术师”或集会所★3任务“电の反逆者”
3	完成集会所★6任务“汗と泪の连续狩猎”后和ベルナ村的笔头ル－キ－对话

●天翔空破斩

习得方法	
等级	条件
1	完成村★2任务“跳跃のアウトロ－”或集会所★2任务“雪山の主、ドドブランゴ”
2	任意一个随从猫达到20级以上
3	完成集会所★6任务“狂乱の立体斗技场”

●兽宿【饿狼】

习得方法	
等级	条件
1	完成村★3任务“鬼面狩人を威す”或集会所★3任务“电の反逆者”
2	完成集会所★6任务“恐暴龙の根城”（只能讨伐，不能捕获）
3	完成集会所★7任务“愤怒の雄叫び”和“森丘の黑い雾”（需要先完成村★6任务“高难度：重甲虫と腕试し”、“高难度：古代林のトレジャ－”、“高难度：青の连击”、“高难度：赤の猛攻”、“高难度：浑身のドボルベルク”和集会所★7任务“沼地酔梦谭”后才会出现“森丘の黑い雾”）

锤子

●旋压流星（スピニングメテオ）

习得方法	
等级	条件
1	初期持有
2	完成村★4任务“幻惑の魔术师”或集会所★3任务“电の反逆者”
3	完成集会所★6任务“ドボルがために铜锣は鸣る”

●大挑发

习得方法	
等级	条件
1	完成村★2任务“跳跃のアウトロ－”或集会所★2任务“雪山の主、ドドブランゴ”
2	完成集会所★5任务“疾き迅龙の狩猎披露”
3	完成集会所★5任务“グレ－トハンタ－ゲ－ム”

●台风驱动（タイフ－ントリガ－）

习得方法	
等级	条件
1	完成村★3任务“鬼面狩人を威す”或集会所★3任务“电の反逆者”
2	完成村★5任务“峨々たる巨兽”
3	完成集会所★7任务“勇猛果敢なブレイブタスク”

狩猎笛

●管弦之魂（オルケスタソウル）

习得方法	
等级	条件
1	初期持有
2	完成村★4任务“幻惑の魔术师”或集会所★3任务“电の反逆者”
3	完成集会所★6任务“狩られる前に狩れ！”后和可可特村的船长对话

●音击震

习得方法	
等级	条件
1	完成村★3任务“鬼面狩人を威す”或集会所★3任务“电の反逆者”
2	完成斗技大会任务“ガララジャラ讨伐”
3	完成集会所★7任务“试练の归结点”（需先完成集会所★7任务“愤怒の雄叫び”才会出现）

●奏缠

习得方法	
等级	条件
1	完成村★2任务“跳跃のアウトロ－”或集会所★2任务“雪山の主、ドドブランゴ”
2	完成集会所★4任务“大地を泳ぐモンスタ－”
3	完成集会所★5任务“毒、麻痹、混乱にご用心！”

长枪

●盾牌突击（シ－ルドアサルト）

习得方法	
等级	条件
1	初期持有
2	完成村★4任务“幻惑の魔术师”或集会所★3任务“电の反逆者”
3	HR5后和佩尔纳村的笔头ランサ－对话

●螺旋推力（スクリュ－スラスト）

习得方法	
等级	条件
1	完成村★3任务“鬼面狩人を威す”或集会所★3任务“电の反逆者”
2	波凯村贡献度点数在400以上
3	完成集会所★7任务“冰点下の支配者”

●防御驱动（ガ－ドレイジ）

习得方法	
等级	条件
1	完成村★2任务“跳跃のアウトロ－”或集会所★2任务“雪山の主、ドドブランゴ”
2	完成集会所★3任务“镰将军の包围网”
3	完成集会所★6任务“原生林の曲者たち”

铳枪

●霸山龙击炮

习得方法	
等级	条件
1	完成村★2任务“跳跃のアウトロ–”或集会所★2任务“雪山の主、ドドブランゴ”
2	完成集会所★3任务“炼狱の主、怒れる炎帝”
3	完成集会所★7任务“铠袖一触のパワフルアームズ”

●推进冲刺（ブラストダッシュ）

习得方法	
等级	条件
1	初期持有
2	完成村★4任务“幻惑の魔术师”或集会所★3任务“电の反逆者”
3	完成集会所★5任务“绞蛇龙は踊り奏でる”后和佩尔纳村的笔头ランサ–对话

●龙の息吹

习得方法	
等级	条件
1	完成村★3任务“鬼面狩人を威す”或集会所★3任务“电の反逆者”
2	完成村★5任务“赤いおひさまアッチッチ”
3	完成集会所★7任务“热气で热狂！炎の军势！”

剑斧

●变形连斩（トランスラッシュ）

习得方法	
等级	条件
1	初期持有
2	完成村★4任务“幻惑の魔术师”或集会所★3任务“电の反逆者”
3	完成集会所★6任务“ドボルがために铜锣は鸣る”

●剑鬼形态

习得方法	
等级	条件
1	完成村★2任务“跳跃のアウトロ–”或集会所★2任务“雪山の主、ドドブランゴ”
2	完成集会所★5任务“壁に耳あり天井に目あり”
3	完成集会所★7任务“破灭と灭亡の申し子”

●能量装填（エネルギーチャージ）

习得方法	
等级	条件
1	完成村★3任务“鬼面狩人を威す”或集会所★3任务“电の反逆者”
2	完成村★5任务“混乱のホロロホルル”
3	完成集会所★6任务“燃えたぎれ！火山の热斗！”

盾斧

●能量刃（エネルギーブレイド）

习得方法	
等级	条件
1	完成村★3任务“鬼面狩人を威す”或集会所★3任务“电の反逆者”
2	任意一个任务内讨伐过麒麟（キリン）
3	完成集会所★7任务“震天动地なグランドウイング”

●界限突破（オーバーリミット）

习得方法	
等级	条件
1	初期持有
2	完成村★4任务“幻惑の魔术师”或集会所★3任务“电の反逆者”
3	完成集会所★5任务“毒、麻痹、混乱にご用心！”

●治疗闪电（ヒーリングボルト）

习得方法	
等级	条件
1	完成村★2任务“跳跃のアウトロ–”或集会所★2任务“雪山の主、ドドブランゴ”
2	佩尔纳贡献度点数在400以上
3	完成集会所★6任务“飞龙たちの乱舞”

操虫棍

●体液猎人（エキスハンター）

习得方法	
等级	条件
1	初期持有
2	完成村★4任务“幻惑の魔术师”或集会所★3任务“电の反逆者”
3	完成集会所★6任务“沙漠の彼方”

●虫缠

习得方法	
等级	条件
1	完成村★2任务“跳跃のアウトロ–”或集会所★2任务“雪山の主、ドドブランゴ”
2	完成集会所★3任务“狩られる前に狩れ！”
3	完成集会所★7任务“まだ见ぬ秘汤をもとめて”

●飞翔虫斩破

习得方法	
等级	条件
1	完成村★3任务“鬼面狩人を威す”或集会所★3任务“电の反逆者”
2	完成集会所★4任务“集いし强豪”
3	完成集会所★6任务“沼地の狂骚乐团”

轻弩

●观弹者（バレットゲイザー）

习得方法	
等级	条件
1	完成村★3任务“鬼面狩人を威す”或集会所★3任务“电の反逆者”
2	完成村★5任务“翠玉の闪电””
3	完成集会所★7任务“森丘の黑い雾”（需要先完成村★6任务“高难度：重甲虫と腕试し”、“高难度：古代林のトレジャ–”、“高难度：青の连击”、“高难度：赤の猛攻”、“高难度：浑身のドボルベルク”和集会所★7任务“沼地醉梦谭”后才会出现“森丘の黑い雾”）

●全弹装填

习得方法	
等级	条件
1	初期持有
2	完成村★4任务“幻惑の魔术师”或集会所★3任务“电の反逆者”
3	完成集会所★5任务“毒、麻痹、混乱にご用心”

●连射天国（ラピッドヘブン）

习得方法	
等级	条件
1	完成村★2任务“跳跃のアウトロ–”或集会所★2任务“雪山の主、ドドブランゴ”
2	完成集会所★3任务“回り集いて回归せん”
3	完成集会所★7任务“住めば都の斗技场暮らし”

重弩

●超级新星（スーパーノヴァ）

习得方法	
等级	条件
1	完成村★2任务“跳跃のアウトロー”或集会所★2任务“雪山の主、ドドブランゴ”
2	完成村★6任务“粉骨碎龙！”
3	完成集会所★7任务“炼狱の主、怒れる炎帝”

●加速弹（アクセルシャワー）

习得方法	
等级	条件
1	完成村★3任务“鬼面狩人を威す”或集会所★3任务“电の反逆者”
2	完成村★5任务“淡红の泡狐がたゆたうか”
3	HR解放并完成集会所★5任务“不眠のあなたに睡眠疗法×2”

●火药装填

习得方法	
等级	条件
1	初期持有
2	完成村★4任务“幻惑の魔术师”或集会所★3任务“电の反逆者”
3	完成集会所★6任务“地底火山に响く侵略の足音”

弓

●三连射（トリニティレイヴン）

习得方法	
等级	条件
1	初期持有
2	完成村★4任务“幻惑の魔术师”或集会所★3任务“电の反逆者”
3	完成集会所★7任务“奇奇怪怪のハードピーク”

●强化雨（アクセルレイン）

习得方法	
等级	条件
1	完成村★3任务“鬼面狩人を威す”或集会所★3任务“电の反逆者”
2	斗技大会“ケチャワチャ讨伐”A级评价以上通过
3	完成集会所★5任务“不眠のあなたに睡眠疗法×2”

●连结钢丝（ブレイドワイヤー）

习得方法	
等级	条件
1	完成村★2任务“跳跃のアウトロー”或集会所★2任务“雪山の主、ドドブランゴ”
2	完成集会所★5任务“溪流の水龙”
3	完成集会所★6任务“ワイルドバレット”



随从猫资料表

随从猫技能

攻击系			
技能名称	习得等级	记忆孔数	效果
攻击强化の术（小）	无	2	攻击力增加
ブーメラン上手の术	Lv5	1	回旋镖的攻击速度加快，蓄力时间缩短
减气攻击强化の术	Lv5	1	特定的攻击更容易让怪物陷入疲劳状态
怒り发动强化の术	Lv10	2	更容易进入愤怒状态
KOの术	Lv10	2	更容易让怪物陷入眩晕状态
会心强化の术（小）	Lv10	1	会心率上升10%
攻击强化の术（大）	Lv15	3	攻击力大幅增加
属性攻击强化の术	Lv15	3	属性攻击时伤害增加
七转八起の术（攻）	Lv15	4	力尽后增加攻击力，最多8次
会心强化の术（大）	Lv20	2	会心率上升20%
爆弹强化の术	Lv20	3	与爆弹相关的支援行动伤害增加，爆破属性的效果上升
状态异常攻击强化の术	Lv20	4	状态异常攻击的积蓄值增加
背水の阵の术	Lv25	3	攻击力和防御力大幅上升，但不能复活
匠の术	Lv25	4	武器的斩味上升一级

防御系			
技能名称	习得等级	记忆孔数	效果
体力强化优先の术	无	2	体力上限增加，全属性耐性降低
热・爆弹耐性の术	无	1	爆弹伤害减少，溶岩地形的伤害无效
ぐでぐでの术	无	1	支援槽上升量减少，防御力增加
火耐性强化の术	无	1	火耐性增加5
水耐性强化の术	无	1	水耐性增加5
冰耐性强化の术	无	1	冰耐性增加5
雷耐性强化の术	无	1	雷耐性增加5
龙耐性强化の术	无	1	龙耐性增加5
防御强化の术（小）	Lv5	1	防御力增加
ガード性能の术（小）	Lv5	1	防御时不会有小幅度的硬直动作（随从猫的防御概率上升）
毒耐性の术	Lv5	1	不会陷入毒、猛毒状态

防御系			
技能名称	习得等级	记忆孔数	效果
混乱无效の术	Lv5	2	不会陷入混乱状态（随从猫不会陷入慌乱状态）
麻痹无效の术	Lv5	1	不会陷入麻痹状态
防御力DOWN无效の术	Lv10	1	不会陷入防御力DOWN状态
风压无效の术	Lv10	2	无视所有怪物的风压
耐震の术	Lv10	1	无视大型怪物引起的地震效果
气绝无效の术	Lv10	1	不会陷入眩晕状态
睡眠无效の术	Lv10	1	不会陷入睡眠状态
体力强化の术（小）	Lv10	1	体力上限增加20
だるま早割りの术	Lv10	1	雪人状态解除时间缩短
全耐性强化の术	Lv10	3	所有属性耐性上升
防音の术	Lv10	2	无视大型怪物的咆
防御强化の术（大）	Lv15	2	防御力大幅增加
ガード性能の术（大）	Lv15	2	防御时不会有大幅度的硬直动作（随从猫的防御概率大幅上升）
七转八起の术（防）	Lv15	3	力尽后增加防御力，最多8次
细菌学の术	Lv15	1	こやし玉的效果上升，爆破黏菌状态无效
ガード强化の术	Lv20	2	原本不能防御的攻击也能防御了
体力强化の术（大）	Lv20	2	体力上限增加40
复活上手の术	Lv20	4	复活橡果的数量+1



支援系

技能名称	习得等级	记忆孔数	效果
サボりお仕置きの术	无	1	随从猫不会偷懒，还会提醒其他随从猫不要偷懒
采集专门の术	Lv5	1	采集次数增加（随从猫会更积极地采集，不会进行攻击）
モンスタ-探知の术	Lv5	2	能探知大型怪物的具体情报（随从猫能给猎人提供千里眼效果）
反击サポ-ト上升の术	Lv10	2	受到攻击时，支援槽的增加量上升（随从猫支援行动的发动几率上升）
サポ-ト行动追加の术	Lv10	3	可装备的支援行动数+1
黄金鱼狙いの术	Lv10	1	更容易钓上黄金鱼和小金鱼（随从猫在玩家垂钓成功时会得到相关的鱼）
罠设置上手の术	Lv10	3	陷阱系支援行动的支援槽消耗量减少
サポ-トプラスの术	Lv10	2	支援槽上限+1（随从猫的支援行动间隔缩短）
サポ-ト优先の术	Lv15	3	支援槽上升量增加，但攻击力和防御力降低
ぶんどり强化の术	Lv15	3	掠夺系支援行动的支援槽消耗量减少
体力增加演奏の术	Lv25	3	使用回复笛の技、真回复笛の技时，增加所有受益人员的体力上限

随从猫支援行动

近战类

支援行动名称	解放条件	支援槽消耗量	效果
ネコまっしぐらの技	讨伐・捕获青熊兽	2	一口气往前方直线突进
しこ踏みドンの技	讨伐・捕获鬼蛙	1	在自身周围引发冲击波
武器强化の技	讨伐・捕获斩龙	3	一定时间内武器的攻击力和会心率上升（愤怒状态才能使用）
ネコ爪乱舞の技	讨伐・捕获电龙	2	装备爪子后进行连续攻击
愤怒の技	无	5	瞬间进入愤怒状态（愤怒状态中不能使用）
挑发の技	无	2	吸引怪物的注意力，更容易成为其攻击目标

远程类

支援行动名称	解放条件	支援槽消耗量	效果
ココ掘れニャンの技	讨伐・捕获白兔兽	1	从地下挖出各种道具丢向目标
巨大ブ-メランの技	讨伐・捕获黄速龙王	1	一定时间内，回旋镖巨大化，威力上升
电转虫发射の技	讨伐・捕获雷狼龙	2	发射能在地面残留一段时间的电转虫
隐密防御の技	讨伐・捕获雪狮子王	1	不会轻易成为怪物的攻击目标，受到伤害后能立即起身
イガグリ大炮の技	讨伐・捕获爆锤龙	2	发射能将怪物击晕的大炮
メガブ-メランの技	讨伐・捕获巨兽	3	投出超大的回旋镖
贯通ブ-メランの技	讨伐・捕获迅龙	2	一定时间内回旋镖有贯通效果，攻击次数增加
紧急撤退の技	讨伐・捕获砂龙王	1	快速潜入地底并回复体力

回复类

支援行动名称	解放条件	支援槽消耗量	效果
真回复笛の技	无	3	同区域同伴的体力大量回复
回复笛の技	无	2	同区域同伴的体力回复
药草笛の技	无	0	同区域同伴的体力少量回复
治・ロ-リングの技	讨伐・捕获蓝速龙王	1	解除异常状态并回复体力后，身体缩成球状高速移动
回复赠物の技	讨伐・捕获水兽	2	留下回复系道具后潜入地底
ネコ式活力壶の技	讨伐・捕获赤甲兽	1	设置能提高自然回复速度和治疗异常状态的壶
解毒消臭笛の技	讨伐・捕获红速龙王	1	解除同区域同伴的中毒和无法使用部分道具的状态，并回复少量体力

支援类

支援行动名称	解放条件	支援槽消耗量	效果
オトモ鼓舞の技	无	2	随从猫和猫猎人的能力在一定时间内强化
应援笛の技	讨伐・捕获泡狐龙	3	增加猎人的狩技槽和猫猎人的支援槽
应援ダンス	讨伐・捕获黑狼鸟	3	舞蹈中，猎人的耐力消耗量和猫猎人的支援槽消耗量降低
こやし玉の技	无	0	投出こやし玉（拘束状态也能使用）
シビレ罠の技	讨伐・捕获夫鲁夫鲁	4	设置能封住大型怪物行动的麻痹陷阱
超音波笛の技	讨伐・捕获绞蛇龙	1	在自身周围发出高周波，效果同音爆弹
トランポリンの技	讨伐・捕获大怪鸟	1	设置能让猎人或随从猫跳起的蹦床
落とし穴の技	讨伐・捕获海龙	4	设置能封住大型怪物行动的落穴陷阱
毒々落とし穴の技	无	5	设置能封住大型怪物行动并让其中毒的落穴陷阱
鬼人笛の技	讨伐・捕获镰蟹	2	一定时间内同区域的同伴攻击力上升
硬化笛の技	讨伐・捕获盾蟹	2	一定时间内同区域的同伴防御力上升

爆弹类

支援行动名称	解放条件	支援槽消耗量	效果
プチタル爆弹の技	无	0	往前方丢出小型爆弹
小タル爆弹の技	无	0	往前方丢出小桶爆弹
打ち上げタル爆弹の技	讨伐・捕获毒怪鸟	0	设置往上飞行的打ち上げタル爆弹
闪光爆弹の技	讨伐・捕获夜鸟	2	设置往上飞行后发出强烈光芒的闪光弹
大タル爆弹の技	讨伐・捕获雌火龙	2	举起大桶爆弹突击（愤怒状态才能使用）
大タル爆弹Gの技	无	3	举起大桶爆弹G突击（愤怒状态才能使用）
特大大タル爆弹の技	讨伐・捕获天回龙	4	举起特大号大桶爆弹突击（愤怒状态才能使用）
爆・ロ-リングの技	讨伐・捕获野猪王	1	身体缩成球状高速移动，移动中设置小型爆弹
设置型爆弹の技	讨伐・捕获潜口龙	2	设置被大型怪物踩踏时会爆炸的爆弹
设置型爆弹Gの技	讨伐・捕获碎龙	3	设置被大型怪物踩踏时会爆炸的强力爆弹
ネコ式火龙车の技	讨伐・捕获雄火龙	5	呼出猫猫火龙车并驾驶其战斗

抢夺类

支援行动名称	解放条件	支援槽消耗量	效果
ぶんどりの技	讨伐霞龙	4	使出能夺取怪物素材的近战攻击（成功后地面会出现掉落物）
远隔ぶんどりの技	无	4	投出能夺取怪物素材的回旋镖（成功后地面会出现掉落物）





装饰品列表

装饰品名	技能系统	所需素材
耐毒珠【1】	毒+1	水光原珠×1、イ-オスの毒牙×2
	气绝-1	
耐毒珠【2】	毒+3	阳翔原珠×1、イ-オスの大皮×2、鸣き袋×2
	气绝-1	修罗原珠×1、猛毒袋×1
耐麻珠【1】	麻痹+1	水光原珠×1、飞甲虫の甲壳×2
	毒-1	
耐麻珠【2】	麻痹+3	阳翔原珠×1、ゲネポスの大牙×2、モンスタ-の体液×2
	毒-1	修罗原珠×1、ゲネポスの大尖牙×1
耐眠珠【1】	睡眠+1	水光原珠×1、夜鸟の羽鳞×2
	だるま-1	
耐眠珠【2】	睡眠+3	阳翔原珠×1、夜鸟の翼爪×1、暖かい毛皮×2
	だるま-1	修罗原珠×1、夜鸟の金羽×1
耐绝珠【1】	气绝+1	水光原珠×1、鸟龙种の牙×3
	麻痹-1	
制绝珠【1】	气绝+2	阳翔原珠×1、ランポスの大皮×1、青熊兽の毛×2
		修罗原珠×1、ランポスの大上皮×2
防音珠【1】	听觉保护+1	阳翔原珠×1、雌火龙の翼膜×1、白兔兽の耳×1
	加护-1	修罗原珠×1、轰龙の坚壳×1
防音珠【3】	听觉保护+4	琉璃原珠×1、霞龙の尖角×2、真珠色の柔皮×1
	加护-2	
防风珠【1】	风压+1	阳翔原珠×1、雷狼龙の爪×1、ドラグライト矿石×2
	运气-1	
防风珠【2】	风压+3	修罗原珠×1、钢龙の翼膜×1、カブレライト矿石×3
	运气-1	
耐震珠【1】	耐震+1	水光原珠×1、カワズの油×1
	睡眠-1	
抗震珠【1】	耐震+2	阳翔原珠×1、严めしい头骨×1、キラビ-トル×2
耐达磨珠【1】	だるま+1	水光原珠×1、草食龙の甲壳×2
	睡眠-1	
抗达磨珠【1】	だるま+2	阳翔原珠×1、白兔兽の腹甲×1、ドラグライト矿石×2
耐暑珠【1】	耐暑+2	水光原珠×1、冰结晶×3
耐寒珠【1】	耐寒+2	水光原珠×1、暖かい毛皮×3
北风珠【1】	寒冷适应+1	琉璃原珠×1、巨兽の刚毛×2
	耐暑-1	
南风珠【1】	炎热适应+1	琉璃原珠×1、炎戈龙の坚壳×2
	耐寒-1	
耐盗珠【1】	盗み无效+2	水光原珠×1、マタタビ×3
耐防珠【1】	对防御DOWN+2	水光原珠×1、忍耐の种×2、增强剂×2
抗狂珠【1】	狂击耐性+1	阳翔原珠×1、黑蚀龙の惨爪×1
	回避性能-1	
抗狂珠【3】	狂击耐性+5	琉璃原珠×1、黑蚀龙の上暗翼×1、黑蚀龙の上鳞×2
	回避性能-1	
菌学珠【1】	细菌学+1	阳翔原珠×1、赤甲兽の蛇腹甲×1
	气配-1	
菌究珠【1】	细菌学+2	修罗原珠×1、赤甲兽の坚壳×2、碎龙の坚黑曜甲×2
抗伤珠【1】	裂伤+2	阳翔原珠×1、镰蟹の爪×1
攻击珠【1】	攻击+1	水光原珠×1、ジャギィの鳞×2、怪力の种×1
	防御-1	
攻击珠【2】	攻击+3	阳翔原珠×1、火龙の翼爪×2、鬼人药×1
	防御-1	
攻击珠【3】	攻击+5	修罗原珠×1、火龙の延髓×1、鬼人药グレ-ト×2
	防御-1	
防御珠【1】	防御+1	水光原珠×1、盾蟹の甲壳×1、忍耐の种×2
	攻击-1	
防御珠【2】	防御+3	阳翔原珠×1、爆锤龙の耐热壳×1、硬化药×2
	攻击-1	修罗原珠×1、御甲虫の坚壳×2、硬化药グレ-ト×2
体力珠【1】	体力+2	水光原珠×1、盾虫の甲壳×1
耐火珠【1】	火耐性+1	水光原珠×1、火药草×5
	水耐性-1	
制火珠【1】	火耐性+2	阳翔原珠×1、火炎袋×2、龙骨【大】×3
耐水珠【1】	水耐性+1	水光原珠×1、キレアジ×3
	雷耐性-1	

装饰品名	技能系统	所需素材
制水珠【1】	水耐性+2	阳翔原珠×1、水袋×2、龙骨【大】×3
耐雷珠【1】	雷耐性+1	水光原珠×1、雷光虫×3
	冰耐性-1	
制雷珠【1】	雷耐性+2	阳翔原珠×1、电气袋×2、龙骨【大】×3
耐冰珠【1】	冰耐性+1	水光原珠×1、ギアノスの皮×3
	火耐性-1	
制冰珠【1】	冰耐性+2	阳翔原珠×1、雪狮子の髭×2、龙骨【大】×3
耐龙珠【1】	龙耐性+1	水光原珠×1、龙杀しの实×3
	毒-1	
制龙珠【1】	龙耐性+2	修罗原珠×1、いにしえの龙骨×1、尖龙骨×2
属耐珠【1】	属性耐性+1	修罗原珠×1、キリンの上皮×1
	体力-1	
属耐珠【3】	属性耐性+4	琉璃原珠×1、碎けた天角×1
	体力-2	
火炎珠【1】	火属性攻击+1	阳翔原珠×1、雌火龙の鳞×2
	水属性攻击-1	
火炎珠【2】	火属性攻击+3	修罗原珠×1、爆炎袋×1、赤甲兽の坚壳×2
	水属性攻击-1	
流水珠【1】	水属性攻击+1	阳翔原珠×1、海绵质の皮×2
	雷属性攻击-1	
流水珠【2】	水属性攻击+3	修罗原珠×1、重甲エキス×1、水龙の上鳞×2
	雷属性攻击-1	
雷光珠【1】	雷属性攻击+1	阳翔原珠×1、ブヨブヨした皮×2
	冰属性攻击-1	
雷光珠【2】	雷属性攻击+3	修罗原珠×1、电击袋×1、雷狼龙の坚壳×1
	冰属性攻击-1	
冰结珠【1】	冰属性攻击+1	阳翔原珠×1、白兔兽の毛×2
	火属性攻击-1	
冰结珠【2】	冰属性攻击+3	修罗原珠×1、冻结袋×1、白兔兽の坚腹甲×2
	火属性攻击-1	
破龙珠【1】	龙属性攻击+1	阳翔原珠×1、秽れた龙鳞×1
	特殊攻击-1	
破龙珠【2】	龙属性攻击+3	修罗原珠×1、いにしえの龙骨×2、火龙の坚壳×2
	特殊攻击-1	
属攻珠【3】	属性攻击+4	琉璃原珠×1、骸龙の口腕甲×2、雷狼龙の高电壳×1
	特殊攻击-2	
特攻珠【1】	特殊攻击+1	阳翔原珠×1、飞甲虫の羽×3、ゲネポスの麻痹牙×3
	属性攻击-1	修罗原珠×1、飞甲虫の坚壳×1、翼蛇龙の上皮×1
特攻珠【2】	特殊攻击+3	修罗原珠×1、アルビノの霜降り×1、モンスタ-の浓汁×2
	属性攻击-1	
研磨珠【1】	研ぎ师+2	水光原珠×1、跳狗龙の鳞×2、マカライト矿石×2
匠珠【2】	匠+1	阳翔原珠×1、骸棘壳×3、斩龙の尾刃片×2
	斩れ味-1	修罗原珠×1、斩龙の锐牙×2
匠珠【3】	匠+2	琉璃原珠×1、恐暴龙の唾液×2、崩龙の削颚×2
	斩れ味-2	
斩铁珠【1】	斩れ味+1	阳翔原珠×1、镰蟹の脚×1、雷狼龙の甲壳×1
	匠-1	修罗原珠×1、ランゴスタの薄羽×1
斩铁珠【3】	斩れ味+4	琉璃原珠×1、爆锤龙の坚壳×2、镰蟹の坚脚×1
	匠-2	
剑豪珠【1】	剑术+1	阳翔原珠×1、黑狼鸟の翼×1
	匠-1	修罗原珠×1、モンスタ-の浓汁×1
剑豪珠【3】	剑术+4	琉璃原珠×1、黑狼鸟の坚壳×2、轰龙のアギト×1
	匠-2	
刚刃珠【1】	研磨术+1	修罗原珠×1、斩龙の牙×1、砥石×5
	研ぎ师-1	
刚刃珠【3】	研磨术+4	琉璃原珠×1、斩龙の锐牙×2、霸龙の大牙×1
	研ぎ师-2	
钝器珠【1】	钝器+1	修罗原珠×1、上龙骨×2
	攻击-1	
钝器珠【2】	钝器+3	琉璃原珠×1、霸龙の刚爪×1
	攻击-2	
拔刀珠【1】	拔刀会心+1	阳翔原珠×1、千刃龙の刀角×1
	达人-1	修罗原珠×1、千刃龙の翼爪×1
拔刀珠【2】	拔刀会心+3	琉璃原珠×1、千刃龙の刻爪×1、迅龙の锐刃翼×1
	达人-1	

装饰品名	技能系统	所需素材
拔打珠【1】	拔刀减气+1 斩れ味−1	阳翔原珠×1、爆锤龙の耐热壳×1、上龙骨×2 修罗原珠×1、鬼蛙の尖爪×1
拔打珠【3】	拔刀减气+4 斩れ味−2	琉璃原珠×1、爆锤龙の坚壳×2、化け鲛の上皮×2
速纳珠【1】	纳刀+1 研ぎ师−1	阳翔原珠×1、大食いマグロ×2、甲虫の腹袋×1 修罗原珠×1、ジャギイの上鳞×2
速纳珠【2】	纳刀+3 研ぎ师−1	修罗原珠×1、ランゴスタの坚壳×2、 上质の腹袋×2
早填珠【1】	装填速度+1 反动−1	阳翔原珠×1、ドラグライト矿石×3
早填珠【2】	装填速度+3 反动−1	阳翔原珠×1、迅龙の刃翼×2、ライトクリスタル×2 修罗原珠×1、真珠色の柔皮×2
装填珠【2】	装填数+1 装填速度−1	修罗原珠×1、恐暴龙の头壳×1
装填珠【3】	装填数+2 装填速度−2	琉璃原珠×1、岚气胞×1、龙玉×1
抑反珠【1】	反动+1 装填速度−1	阳翔原珠×1、潜口龙の甲壳×2、水兽の爪×1 修罗原珠×1、鬼蛙の坚壳×1
抑反珠【3】	反动+4 装填速度−2	琉璃原珠×1、化け鲛の上皮×2、巨兽の坚壳×2
点射珠【1】	精密射击+2	水光原珠×1、なぞの头骨×2
强弹珠【1】	通常弹强化+1 反动−1	阳翔原珠×1、天回龙の甲壳×2
强弹珠【3】	通常弹强化+4 反动−2	琉璃原珠×1、天回龙の坚壳×3、坚龙骨×2
贯通珠【1】	贯通弹强化+1 反动−1	阳翔原珠×1、海龙の角×1、ドスヘラクレス×2
贯通珠【3】	贯通弹强化+4 反动−2	琉璃原珠×1、海龙の尖角×1、マレコガネ×2
散弹珠【1】	散弹强化+1 反动−1	阳翔原珠×1、ライトクリスタル×1、龙の牙×5
散弹珠【3】	散弹强化+4 反动−2	琉璃原珠×1、泡狐龙の紫上毛×1、 ユニオン矿石×2
重弹珠【1】	重击弹强化+1 反动−1	阳翔原珠×1、巨兽の赤毛×1、 ドラグライト矿石×3
重弹珠【3】	重击弹强化+4 反动−2	琉璃原珠×1、巨兽の坚牙×1、坚牢な骨×3
加弹珠【1】	通常弹追加+1 装填速度−1	水光原珠×1、龙骨【中】×2
加弹珠【2】	通常弹追加+3 装填速度−1	阳翔原珠×1、上龙骨×2、イチノタチウオ×2 修罗原珠×1、上质な鸟龙骨×1、坚牢な骨×1
加贯珠【1】	贯通弹追加+2	阳翔原珠×1、ドラグライト矿石×2
加散珠【1】	散弹追加+2	阳翔原珠×1、潜口龙の皮×2
加榴珠【1】	榴弹追加+2	阳翔原珠×1、火龙の甲壳×2
加扩珠【1】	扩散弹追加+1 装填速度−1	阳翔原珠×1、爆锤龙の颚×1
毒瓶珠【1】	毒瓶追加+2	阳翔原珠×1、毒袋×1
痹瓶珠【1】	麻痹瓶追加+1 攻击−1	阳翔原珠×1、麻痹袋×1
痹瓶珠【2】	麻痹瓶追加+3 攻击−1	修罗原珠×1、电龙の坚棘壳×1、强力麻痹袋×1
眠瓶珠【1】	睡眠瓶追加+2	阳翔原珠×1、睡眠袋×1
强瓶珠【1】	强击瓶追加+1 达人−1	阳翔原珠×1、甲虫の大颚×1、ニトロダケ×5
强瓶珠【2】	强击瓶追加+3 达人−1	修罗原珠×1、彻甲虫の坚壳×1、 重甲虫の圆月尾×1
属瓶珠【1】	属强瓶追加+1 特殊攻击−1	阳翔原珠×1、モンスターの体液×2、にが虫×5
属瓶珠【2】	属强瓶追加+3 特殊攻击−1	修罗原珠×1、重甲エキス×1、高级なトサカ×1
接瓶珠【1】	接击瓶追加+2	阳翔原珠×1、水兽の爪×1、海绵质の皮×1
减瓶珠【1】	减气瓶追加+2	阳翔原珠×1、シンドイワシ×2、龙骨【大】×1
爆瓶珠【1】	爆破瓶追加+2	修罗原珠×1、なぞの粘菌×1
速射珠【1】	速射+1 装填速度−1	阳翔原珠×1、轰龙の牙×2、雷狼龙の爪×2 修罗原珠×1、火龙の延髓×1
速射珠【3】	速射+4 装填速度−2	琉璃原珠×1、崩龙の削颚×1、霸龙の刚爪×2
射法珠【1】	射法+1 装填数−1	修罗原珠×1、千刃龙の刀角×1、上龙骨×2

装饰品名	技能系统	所需素材
射法珠【2】	射法+3 装填数−1	琉璃原珠×1、千刃龙の刻爪×1、电龙の高电膜×2
变射珠【1】	变则射击+2	修罗原珠×1、迅龙の牙×2
节弹珠【1】	弹药节约+1 精密射击−1	阳翔原珠×1、ヨロイシダイ×2
节弹珠【2】	弹药节约+3 精密射击−1	修罗原珠×1、镰蟹の坚壳×2、飞甲虫の坚壳×2
达人珠【1】	达人+1 龙耐性−1	水光原珠×1、とがった牙×2、铁矿石×1
达人珠【2】	达人+3 龙耐性−1	阳翔原珠×1、迅龙の刃翼×1、夜鸟の翼爪×2 修罗原珠×1、夜鸟の锐翼爪×1
达人珠【3】	达人+5 龙耐性−1	琉璃原珠×1、霸龙の大棘×1、绞蛇龙の坚壳×2
痛击珠【1】	痛击+1 体力−1	阳翔原珠×1、火龙の翼膜×1、雌火龙の棘×1 修罗原珠×1、火龙の上鳞×2
痛击珠【3】	痛击+4 体力−2	琉璃原珠×1、霸龙の大牙×1、银火龙の坚壳×2
连击珠【1】	连击+1 加护−1	修罗原珠×1、电龙の上鳞×2
连击珠【3】	连击+4 加护−2	琉璃原珠×1、岚龙の锐爪×1、电龙の坚棘壳×3
特会珠【1】	特殊会心+1 攻击−1	阳翔原珠×1、毒クモリ×2、绞蛇龙の牙×1
特会珠【2】	特殊会心+3 攻击−1	修罗原珠×1、绞蛇龙の坚壳×2、オオ毒クモリ×2
属会珠【1】	属性会心+1 攻击−1	阳翔原珠×1、祸々しい布×2、电龙の冠甲×1
属会珠【2】	属性会心+3 攻击−1	修罗原珠×1、钢龙の坚壳×2、祸々しい暗布×2
会心珠【1】	会心强化+1 攻击−1	修罗原珠×1、デンセツチケット×2
短缩珠【1】	溜め短缩+1 体术−1	阳翔原珠×1、鬼蛙の爪×1、潜口龙の甲壳×2 修罗原珠×1、轰龙の上鳞×2
短缩珠【3】	溜め短缩+4 体术−2	琉璃原珠×1、金狮子の锐牙×1、绞蛇龙の坚壳×2
强走珠【1】	スタミナ+1 腹减り−1	阳翔原珠×1、水兽の爪×1、强走药グレート×2 修罗原珠×1、ゴム质の上皮×2
强走珠【3】	スタミナ+4 腹减り−2	琉璃原珠×1、炎龙の尘粉×1、水兽の锐爪×2
体术珠【1】	体术+1 スタミナ−1	阳翔原珠×1、巨大なクチバシ×1、 イーオスの鳞×2 修罗原珠×1、怪鸟の坚壳×1、オオツノアゲハ×2
体术珠【2】	体术+3 スタミナ−1	琉璃原珠×1、雪狮子の锐牙×2、 イーオスの上皮×2
早气珠【1】	气力回复+1 回避性能−1	阳翔原珠×1、雷狼龙の甲壳×2、龙骨【中】×2 修罗原珠×1、草食龙の坚壳×2、勇气の证×1
早气珠【2】	气力回复+3 回避性能−1	修罗原珠×1、雷狼龙の尖爪×1、尖龙骨×2
回避珠【1】	回避性能+1 体力−1	阳翔原珠×1、白兔兽の腹甲×2、オオクワアゲハ×2 修罗原珠×1、泡狐龙の锦ヒレ×1
回避珠【2】	回避性能+3 体力−1	琉璃原珠×1、泡狐龙の上锦ヒレ×1、 白兔兽の刚毛×2
跳跃珠【1】	回避距离+1 体力−1	阳翔原珠×1、迅龙の尾棘×1、飞甲虫の羽×2 修罗原珠×1、ランゴスタの薄羽×2、迅龙の黑毛×2
泡沫珠【1】	泡沫+1 气力回复−1	琉璃原珠×1、泡立つ上滑液×2、盾蟹の坚壳×2
铁壁珠【1】	ガード性能+1 体术−1	阳翔原珠×1、盾蟹の甲壳×2、盾虫の甲壳×2
铁壁珠【2】	ガード性能+3 体术−1	阳翔原珠×1、海龙の背电壳×2、斩龙の尾刃片×2 修罗原珠×1、炎戈龙の坚壳×1
强壁珠【1】	ガード强化+1 スタミナ−1	阳翔原珠×1、红莲石×2
强壁珠【2】	ガード强化+3 スタミナ−1	修罗原珠×1、海龙の上皮×2、狱炎石×2
KO珠【1】	KO+1 溜め短缩−1	阳翔原珠×1、龙骨【大】×2、草食龙の头壳×2
KO珠【2】	KO+3 溜め短缩−1	阳翔原珠×1、巨兽の甲壳×2、オオツノアゲハ×2 修罗原珠×1、坚牢な骨×2



装饰品名	技能系统	所需素材
夺气珠【1】	减气攻击+1 スタミナ–1	阳翔原珠×1、大猪の牙×1、龙骨【中】×1
夺气珠【2】	减气攻击+3 スタミナ–1	阳翔原珠×1、爆锤龙の甲壳×3
鼓笛珠【1】	笛+2	水光原珠×1、鸣き袋×2、角笛×1
炮术珠【1】	炮术+2	阳翔原珠×1、カクサンデメキン×2、火炎袋×2
重击珠【1】	重击+1 达人–1	阳翔原珠×1、溶岩块×1、巨兽の甲壳×2 修罗原珠×1、彻甲虫の尖角×1
重击珠【3】	重击+4 达人–2	琉璃原珠×1、尾锤龙の坚尾甲×2、重甲虫の坚壳×2
爆师珠【1】	爆弹强化+2	阳翔原珠×1、大タル爆弹G×2、ランポスの大皮×1
全开珠【1】	本气+1 气配–1	阳翔原珠×1、雷狼龙の角×2、黑蚀龙の触角×1 修罗原珠×1、雷狼龙の尖角×1
全开珠【2】	本气+3 气配–1	琉璃原珠×1、岚龙の角×1、雷狼龙の高电毛×2
斗魂珠【1】	斗魂+1 ガ–ド 性能–1	阳翔原珠×1、碎龙の头壳×1、轰龙の爪×1
斗魂珠【2】	斗魂+3 ガ–ド 性能–1	琉璃原珠×1、碎龙の刚拳×1、霸龙の大棘×1
无伤珠【1】	无伤+1 回复速度–1	修罗原珠×1、天回龙の角×1、天回龙の甲壳×2
无伤珠【2】	无伤+3 回复速度–1	琉璃原珠×1、天回龙の锐净爪×1、崩龙の上ヒレ×1
好机珠【1】	チャンス+1 效果持续–1	琉璃原珠×1、骸龙の食碎牙×1、骸龙の青斑皮×2
底力珠【1】	底力+1 加护–1	阳翔原珠×1、朽ちた真红の角×1
底力珠【2】	底力+3 加护–1	修罗原珠×1、化け鲛の上鳞×3、白兔兽の大耳×1
逆境珠【1】	逆境+1 回复量–1	阳翔原珠×1、ペピポパンプキン×2
逆境珠【2】	逆境+3 回复量–1	修罗原珠×1、化け鲛の上ヒレ×1、黑狼鸟の地狱耳×1
逆上珠【1】	逆上+1 体术–1	修罗原珠×1、骸体壳×1、骸头骨×1
逆上珠【2】	逆上+3 体术–1	琉璃原珠×1、坚骸体壳×2、尖骸棘壳×2
穷地珠【1】	穷地+1 毒–1	修罗原珠×1、カンタロスの坚壳×2、マレコガネ×2
穷地珠【2】	穷地+3 毒–1	琉璃原珠×1、恐暴龙の头壳×1、赤热した红焰囊×1
根性珠【1】	根性+1 调合成功率–1	修罗原珠×1、金狮子の黑毛×2、金狮子の锐牙×1
根性珠【2】	根性+3 调合成功率–1	琉璃原珠×1金狮子の斗魂×1、金狮子の尖角×2
忍脚珠【1】	气配+2	水光原珠×1、云羊鹿の角×2
采配珠【1】	采配+1 效果持续–1	水光原珠×1、オトモチケット×2、肉球のスタンプ×2
名采配珠【1】	采配+2	修罗原珠×1、オトモチケット×3、跳狗龙の上赤皮×2
号令珠【1】	号令+1 采取–1	水光原珠×1、オトモチケット×3、增强剂×2
号令珠【2】	号令+3 采取–1	琉璃原珠×1、オトモチケット×4、ランポスの上鳞×2
乘惯珠【1】	乘り+2	修罗原珠×1、奇猿狐の坚长骨×1、彻甲虫の薄羽×1
飞燕珠【1】	跳跃+2	修罗原珠×1、白兔兽の冻爪×1、奇猿狐の刚毛×2
无心珠【1】	无心+1 气配–1	琉璃原珠×1、古龙の净血×1、银火龙の上鳞×2
千里珠【1】	千里眼+2	水光原珠×1、夜鸟の尾羽×1
观察珠【1】	观察眼+2	水光原珠×1、丸鸟の羽×2、双眼镜×1
狩人珠【1】	狩人+2	水光原珠×1、サシミウオ×1、生肉×2
运搬珠【1】	运搬+2	水光原珠×1、狂走エキス×1
加护珠【1】	加护+1	阳翔原珠×1、雌火龙の甲壳×2
神护珠【1】	加护+2	琉璃原珠×1、金火龙の坚壳×2、勇气の证G×1
英雄珠【1】	英雄の盾+1 运气–1	修罗原珠×1、火龙の翼×1、斩龙の焰状壳×1
英雄珠【3】	英雄の盾+4 运气–2	琉璃原珠×1、银火龙の坚壳×3、金火龙の坚壳×3
治愈珠【1】	回复量+1 回复速度–1	阳翔原珠×1、ブヨブヨした皮×2、ケルビの角×2
治愈珠【2】	回复量+3 回复速度–1	修罗原珠×1、雌火龙の上棘×1、いにしえの秘药×1
早复珠【1】	回复速度+1 食事–1	水光原珠×1、ジャギィの皮×2
早复珠【2】	回复速度+3 食事–1	阳翔原珠×1、怪鸟の甲壳×1、アルビノエキス×2 修罗原珠×1、イ–オスの上紫鳞×2
持续珠【1】	效果持续+2	水光原珠×1、翼蛇龙の皮×1
友爱珠【1】	广域+1 气配–1	水光原珠×1、怪鸟の翼膜×1 阳翔原珠×1、オトモチケット×1、小金鱼×2
友爱珠【2】	广域+3 气配–1	修罗原珠×1、怪鸟の地狱耳×1、生命の粉尘×2
无食珠【1】	腹减り+2	水光原珠×1、キラビ–トル×1、こんがり肉×1
节食珠【1】	节食+2 气まぐれ–1	修罗原珠×1、砂龙の上ヒレ×1、龙の爪×3
食汉珠【1】	食いしん坊+2	水光原珠×1、大きな骨×1
早食珠【1】	食事+1 回复量–1	阳翔原珠×1、潜口龙の皮×2、青熊兽の甲壳×2 修罗原珠×1、化け鲛の上皮×1
早食珠【3】	食事+4 回复量–2	琉璃原珠×1、恐暴龙の大牙×2、轰龙の锐牙×2
肉食珠【1】	肉食+1 腹减り–1	阳翔原珠×1、轰龙の牙×2
肉好珠【1】	肉食+2	修罗原珠×1、恐暴龙の头壳×1、カワズの油×1
茸好珠【1】	茸食+2 肉食–1	修罗原珠×1、坚牢な骨×3、マンドラゴラ×2
野草珠【1】	野草知识+2	水光原珠×1、药草×5
博士珠【1】	调合成功率+2	水光原珠×1、调合书1入门编×1、丸鸟の羽×1
弹制珠【1】	调合数+2	水光原珠×1、小金鱼×2
罠师珠【1】	高速设置+2	阳翔原珠×1、潜口龙の皮×1、シビレ罠×1
采取珠【1】	采取+2	水光原珠×1、ペピポパンプキン×2
皮剥珠【1】	剥ぎ取り+1 运气–1	修罗原珠×1、恐暴龙の黑皮×1
皮剥珠【3】	剥ぎ取り+4 运气–2	琉璃原珠×1、煌黑龙の翼膜×3、岚龙の锐爪×3
蜜集珠【1】	ハチミツ+1 气まぐれ–1	水光原珠×1、青熊兽の腕甲×1
蜜占珠【1】	ハチミツ+2	修罗原珠×1、青熊兽の坚腕甲×1
护石珠【1】	护石王+1	琉璃原珠×1、ノヴァクリスタル×1、火龙の煌液×1
祝福珠【1】	气まぐれ+2	水光原珠×1、铁矿石×2
运气珠【1】	运气+1 气まぐれ–1	修罗原珠×1、鸟龙玉×1、银のたまご×2
运气珠【3】	运气+4 气まぐれ–2	琉璃原珠×1、金火龙の上棘×2、金のたまご×2
捕获珠【1】	捕获+1 运气–1	修罗原珠×1、勇气の证×1、雷狼龙の带电毛×1
捕获珠【3】	捕获+4 运气–2	琉璃原珠×1、勇气の证G×2、炎龙の尖爪×2
历铃珠【1】	ベルナ+2	水光原珠×1、ベルナチケット×1、跳狗龙の鳞×2
始猎珠【1】	ココット+2	水光原珠×1、ココットチケット×1、怪鸟の鳞×2
雪花珠【1】	ポッケ+2	水光原珠×1、ポッケチケット×1、マカライト矿石×2
仙汤珠【1】	ユクモ+2	水光原珠×1、ユクモチケット×1、青熊兽の毛×2



银河新闻广播

栏目主持：三日月

由于之前《辐射 4》发售的缘故，这个栏目已经很久没和各位读者见面了。按照笔者的计划，本来这一期是打算跟各位读者聊一聊凯撒军团这个势力，但由于和笔者预期不同，《辐射 4》中并没有凯撒军团出现。所以从和《辐射 4》剧情的关联度来考虑，只能先把一个势力提前拿出来讲讲了。对，读者没猜错，本期《银河新闻广播》将要说的就是历代《辐射》都有登场的组织——钢铁兄弟会。

GALAXY NEWS RADIO

起源

钢铁兄弟会由前美军上尉 Roger Maxson（罗杰·麦克森）创建。它的创建可以追溯到 2077 年 1 月 3 日，当时的罗杰还是 Robert Spindel（罗伯特·斯宾德尔）上校手下的一员，他们受美国政府的命令和他们家人一起驻扎在 West-Tek 研究设施（后在 1 月 7 日转移到马里波沙空军基地）并监控其中的实验。熟悉“《辐射》系列”特别是《辐射 1》的玩家不难发现，马里波沙基地就是后来臭名昭著的变种人大军的发源地（同时也是《辐射 1》最终战的发生地）。这个基地最原先的目的是研发以及制作 FEV 病毒（Forced Evolutionary Virus：强制进化病毒），而在罗伯特等人驻扎进去不久后他们就发现，研究设施内的科学家们正在利用战俘进行人体实验。得知真相的罗伯特很快不能承受来自道德的谴责吞枪自杀，而罗杰则成为了小队的新领导者。

后来罗杰的小队发动了兵变并处决了设施内的所有研究人员，并在 10 月 20 日通过广播发表声明他们将脱离美国陆军。那时离核战争爆发的时间 10 月 23 日还有 3 天，这也不难理解为什么直到最后罗杰他们都没有收到来自美国陆军的任何回复。马里波沙空军基地由于保护设施齐全以及位置偏远所以幸免于难。罗杰等人之后把所有能带走的东西，诸如补给以及科技图纸等都一并带走并封锁了马里波沙空军基地。

在 2077 年 11 月，罗杰等人终于来到了位于加州的地堡 Lost Hills。鉴于核战刚结束后环境的恶劣程度，牺牲在所难免，其中包括了罗杰的妻子。在到达 Lost Hills 后，罗杰把剩余的士兵和他们的亲属集合起来并建立了“钢铁兄弟会”，其目的是不惜一切代价重建人类文明。



创建初期

和“《辐射》系列”的大部分势力一样，钢铁兄弟会在创建的初期无可避免地遭遇到一些挫折，人员的死亡和内部的分裂屡见不鲜。即便如此，在 2135 年因癌症逝世之前，罗杰建立了骑士、文书以及圣骑士的等级制度，这个制度也一直沿袭至今。不过有点奇怪的是这个由战前人员建立的组织并没有想象中那般民主与开明，其领导人竟然是世袭选出来的。在罗杰去世后，罗杰的儿子麦克森二世（本名不详）成为了新一任的“最高长老”。



▲《辐射 1》中的约翰·麦克森



▲骑士与文书，这个“一文一武”的组合成为了兄弟会等级制度的基础。

不过麦克森二世的“任期”并不长。由于过度信任动力装甲的性能以及轻敌的缘故，在 2155 年一次和匪帮 Viper（也就是前几期在谈及避难所时提到的由 15 号避难所走出的居民所建立的匪帮之一）的战斗中中毒身亡。他的儿子 John Maxson（约翰·麦克森）子承父业，成为了钢铁兄弟会的第三任最高长老。

在 2162 年，初代的主角放逐者来到了 Lost Hills 并请求钢铁兄弟会的帮助，此时钢铁兄弟会将要面对的是他们建立以来最强大的敌人——超级变种人。钢铁兄弟会排外的特点也在《辐射 1》他们初登场时被表现得淋漓尽致，以提供帮助为条件，他们派遣放逐者去名为 The Glow 的废墟（也就是当年 West-Tek 研究设施的旧址）去完成一个自杀任务。令他们意想不到的是，放逐者和他的同伴不光安然返回而且完成了任务。而且最后在放逐者以及圣骑士的合作下，变种人大军以及 Master 的野心被摧毁。此时的钢铁兄弟会也正式变成了美国西海岸科技能力最发达的组织。

衰落

钢铁兄弟会从建立开始，就对废土人民极度不信任（或者说是轻视），他们认为只有兄弟会才有能力和资格掌控和利用科技，其他人利用科技只会像战前那样把人类引向灭亡。虽然他们一直是这样想的，但是除非是和科技回收相关，他们并没有多少过激的行动（可以理解为对其他势力不屑一顾）。从那压倒性的实力来考虑，他们的从容也不难理解。

但好景不长，《辐射 2》英克雷与 NCR 的出现对钢铁兄弟会产生了一定的威胁，特别是前者，无论是科技能力还是军事力量钢铁兄弟会都不及对方。不过在二代主角获选者的帮助，或者说是无心插柳下，英克雷受到了毁灭性的的打击并不再是一个威胁。

此时的兄弟会长老 Jeremy Maxson（杰尔米·麦克森）对钢铁兄弟会的发展有了截然不同的看法，他认为兄弟会应该用更加强硬的态度来夺取战前科技，而在英克雷大不如前的情况下，NCR 成为了他们最大的眼中钉。在《辐射 2》之后的 2284 年，钢铁兄弟会和 NCR 曾经因为英克雷而短暂合作过，不过他们很快陷入了战争当中。和钢铁兄弟会想象中的压倒性胜利截然不

同，钢铁兄弟会虽然在战争初期凭借着出色的装备与科技获得了主动权，但随着人员的消耗以及战事的拉长，精英战术终究不敌人海战术，他们慢慢被NCR那源源不断的增援所击败。加州总部的钢铁兄弟会之后的遭遇就不为人知了，不过从他们的现状来看，虽然没有灭亡，但他们应该是再一次回归地下活动。

钢铁兄弟会在美国西部的支部有很多，每一个支部都有一位由“长老议会”选出的长老作为其领导人，而长老议会的领导者则是最高长老。虽然初期该位置采用世袭制并由初代最高长老罗杰·麦克森的后代来担任，不过玩家们也不难看出，由于不明原因（可能是因为体制的变革或者是血统的衰落），后来的最高长老并不是麦克森家族的后代。

在《辐射 新维加斯》中，莫哈维沙漠支部的钢铁兄弟会长老Elder McNamara（麦克纳马拉长老）因前任长老Father Elijah（以利亚长老）的“临战逃脱”而成为新一任的长老。莫哈维沙漠支部的钢铁兄弟会在发电厂“HELIOS One”（太阳神一号）与MCR的战斗中损失惨重，这仿佛也预示着钢铁兄弟会在美国西海岸实力的进一步衰落。


▲麦克纳马拉长老



▲太阳神一号的惨重失利让莫哈维沙漠支部的钢铁兄弟会从此一蹶不振。

分裂

前文提到过钢铁兄弟会曾经有过几次分裂。第一次“分裂”发生在《辐射1》中与变种人大军战斗之后，部分兄弟会成员认为他们应该与废土居民分享所获得的科技，在争论过后其中一名长老带领一部分成员乘坐飞艇离开了加州并最终在芝加哥地区坠毁。

在与加州失去联络后，他们凭借着得天独厚的地利（坐拥美国五大湖重工业区的芝加哥和底特律等城市）以及极为开放的吸纳新成员的态度（只要具有思维的一切理性生物和非生物都可以加入），中西部兄弟会迅速成长起来并成为了《辐射》世界观中惟一一个能自行量产动力装甲、重型武器以及车辆的组织，他们甚至还有着和钢铁兄弟会以及英克雷都截然不同的动力装甲。

另一个分裂出来的则是《辐射3》中登场的东部兄弟会。和中西部兄弟会不一样，他们是在后来才分裂出去的。东部兄弟会的前身为Owyn Lyons（里昂长老）带领的小队，他们原本的目的是为了收复特区和侦查FEV病毒的感染范围。不过由于里昂长老那过于理想化的行事风格，他们很快就忽略了任务并开始救助特区废土上的人民。也正因如此他们很快就被加州总部的钢铁兄弟会所抛弃而被迫独立。为了弥补战力的缺失，也可能是里昂长老本身就是个开明开放的理想主义者，虽然不及中西部兄弟会那么开放，但他们依然开始吸收废土上的居民加入到兄弟会中。运气极佳的他们还在五角大厦的地下发现了许多战前科技以及战斗力惊人的自由金刚，这为他们在特区废土与变种人以及英克雷的战斗打下了良好的基础。


▲平心而论，中西部兄弟会的动力装甲是系列中最帅气的。


▲里昂长老


▲自由金刚的强大火力使得即使强大如学院也要避忌三分。

《辐射4》中的东部兄弟会

注：以下部分内容涉及《辐射4》剧情，请未通关以及对剧透反感的读者酌情阅读。

对于很多没有或者刚接触“《辐射》系列”的玩家而言，钢铁兄弟会给人的第一印象应该是一个拥有强大实力以及坐拥高科技武器，立志于保护人民拯救世界的组织，当然从实际来看，他们根本不是这样的组织。《辐射3》的东部兄弟会正符合了大部分玩家的价值观：他们拥有着强大的实力而且心系人民安危，敢于接触及吸纳外来势力而且乐于分享科技以及科技所带来的成果。

不过“好景不长”，在里昂长老和他的继承人莎拉相继逝世之后，Arthur Maxson（亚瑟·麦克森）成为了东部兄弟会的新任长老。虽然在成为长老时他才刚刚16岁，不过身为创始人罗杰·麦克森后人的他继承了祖先那出色的领导力。他很快把当年从东部兄弟会分裂出去的成员给归顺，而且成功建造了巨大的空中基地——普利德温号。

东部兄弟会之后来到了波士顿地区并开始了与学院（以及铁路组织）的战斗。此时的他们已经和当年的东部兄弟会截然不同，他们并不像前辈那样温和，而是采取更加激进的态度来收集科技和消灭和他们意见不合的敌人。不过即便如此，他们还是保留之前东部兄弟会的一些优点，广纳人才这一点依然被保留了下来，而麦克森也展现了出人的天赋以及领导力。也不知道是不是因为童年受里昂长老以及莎拉影响的缘故，麦克森表面看起来虽然相当严厉而且对敌人毫不留情，但在某些时刻，他还是能被言之以理并作出人性化的选择。而最重要的是，东部兄弟会的第一宗旨还是不变，那就是不惜一切代价保护废土上的人民。


◀当年从东部兄弟会分裂出去的成员都穿着一身标志性的红色动力装甲。

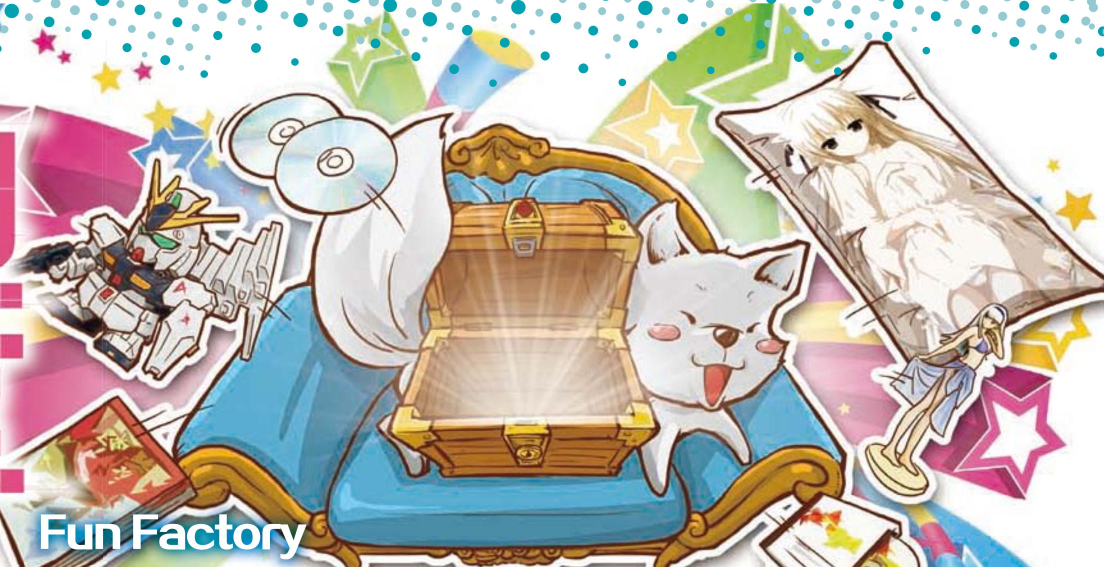
评价

“诚实预告片”是国外一个以调侃热门游戏或者电影为主的系列视频，其中在提及《辐射4》中的钢铁兄弟会时视频中说道：他们是一群无脑的混蛋，但你总可以在他们身上获得一些酷炫的装备。游戏中的钢铁兄弟会也是如此，他们行事风格极端（无论是哪一个支部），极度排外而且自视甚高（即使是开放的东部兄弟会也一样如此）。但随着时间的发展，也不难看出内部的不少成员从思想上有了不少的变化。他们的一部分成员开始接受甚至接纳其他种族的废土居民，也开始反思他们自己的不足。虽然不知道他们的未来会是什么样，但他们大概依旧会在今后的《辐射》游戏中继续登场，并继续送给玩家各种酷炫的装备吧（笑）。

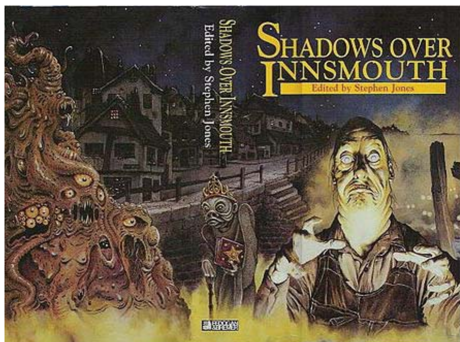
读者读到这里，可能会发现无论是西部兄弟会、中西部兄弟会再或者是东部兄弟会，至少还是比较正面的组织，他们并不像英克雷什么的妄图用科技来杀死废土上的居民。不过有那么一个人，他曾经是钢铁兄弟会的一员，无比聪明却心狠手辣并意图摧毁废土重建秩序。然而这个人的故事实在太长太复杂了，所以还是让笔者卖个关子，就此打住，下次的《银河新闻广播》时再聊吧。

多边共享

Fun Factory







小说



三日月 提供

来自深海的恐惧
——《印斯茅斯的阴霾》介绍

《印斯茅斯的阴霾》是克苏鲁神话众多故事的其中一个，讲述了主角（旅行者）去往位于马萨诸塞州海港古镇印斯茅斯旅行，在当地遇险并最终逃出生天的故事。和大部分克苏鲁神话类似，本作的剧情为黑暗和惊悚向，剧情的开展略慢但节节相扣，而到最后结局部分时读者能感受到克苏鲁神话中经常提到的“来自未知的恐惧”。

除了出色的世界观营造和缜密的剧情之外，克苏鲁神话得以在一部分读者群体中流行开来的原因就是它那虚实结合的剧情，就以《印斯茅斯的阴霾》为例，本作的故事发生在马萨诸塞州的某个小镇，小说从各个角度讲述了小镇的兴起到最终的没落（或者说是灭亡），读者能从文字中隐隐地感觉到这个故事是真实发生过，或者至少是启发自某些民间故事。但就如克苏鲁神话故事中大部分的主角一样，我们自身不应该对这些故事的细节挖掘太多，毕竟“人类的价值毫无意义，并且所有对神秘未知的探求都会招致灾难的结局”。

当然，这篇“安利文”并不是为了让读者去进“克苏鲁”坑，倒不如说如果读者看了这篇所谓的“安利文”后能进坑的话，笔者我大概会对此深感荣幸。提到这篇故事的原因除了是因为它是霍华德・菲利普・洛夫克拉夫特所创造的克苏鲁神话体系中的入门作之一之外，最近发售的游戏《血源诅咒 老猎人》的故事也是参考自《印斯茅斯的阴霾》。而从实际的阅读体验来说，《印斯茅斯的阴霾》能算是克苏鲁神话中的一个不错的入门故事，虽然开端展开略慢，但中篇描写主角逃走的部分极具临场感，故事长度也不长，作为消遣用读物也未尝不可。国内有过数个翻译版本，其中一些由国内同好翻译的版本质量不错，笔者在此向各位读者诚意推荐。

电影



筒子君 提供

国产商业科幻片标杆 ——《寻龙诀》

《鬼吹灯》这个小说品牌，近十年间在国内被不少读者所追捧，尽管总感觉在多边共享里提这么一个国产网络小说的改编电影有点怪怪的，不过怀着一份对《鬼吹灯》的脑残情节，还是要在这里向大家安利一下。先说这电影，客观来说顶多四分水准，然而对个人来说情怀加分可以加到五分满分，如果近期大家有观影计划的话，一定要支持一下。

机智的科幻大片

投资和题材一直是影响国产科幻片发展的两座大山，《寻龙诀》却十分巧妙地解决了这两大问题。节省资金方面，《寻龙诀》的特效乍一看似乎十分炸裂，然而整个电影看下来，笔者发现影片几乎将所有情节桥段都限制在了一个非常小的空间内。成片中总是先给观众一个制作精良的大环境，然后镜头一转就似乎变成了布景小品。不过在一些远景和 3D 效果的处理上，影片都下了一番功夫，所以还是要远高于大部分国产片。据说此片一共投资了2.5 亿元，对于其整片素质来说，钱的确是花在了刀刃上。

而内容方面，建国以后不能成精，这是在国内拍摄电影的“明文规定”，所以前阵子的《九层》口口声声说自己没办法，想拍的不让拍，不能有鬼啊，于是就拍出了外星人。而到了《寻龙诀》中，影片则很巧妙地避过了所有敏感内容，在最初介绍盗墓这个主题时，就做到了完美回避，电影一上来就告诉观众，摸金校尉在古代是官方部门，负责想办法为政府筹钱，方法则是跟死人借钱，这跟死人怎么借钱呢？那就得看你们怎么想了，反正说的是借钱，到时候还了不就行了。而且似乎是害怕电影这样依旧不能过审，关于这个剧本科幻部分的核心设定，从最开始导演就借舒淇的嘴巴说会不会是幻觉啊，到了影片最后夏雨饰演的大金牙又一个劲的装疯卖傻，你还说这不是幻觉？



中规中矩的电影

前面说了，为了省钱，影片减少了一些需要特效的部分，而为了分散观众的注意力，电影邀请天下霸唱（原著作者）一同完善剧本，其中加入了不少小说中的梗在里面，而且这些段子即使对于没有看过原著的观众来说也有一定笑点。选角方面，虽然无法满足所有书迷的期待，但是却十分符合商业片选角的标准，陈坤、舒淇、黄渤和夏雨的组合至少保证了此片不会太无聊。整体的叙事节奏也算较为流畅的，两个小时看下来，完整的讲述了一个基于原著改编的原创故事，虽然有些情节依旧经不起推敲，不过绝对已经属于国产片的上乘之作。

最后，这部电影笔者不吹，跟好莱坞那种档次肯定没得比，但是如果你已经在国产片上浪费过不少钱，不妨去看看这部影片，它会带给你不逊于《大圣归来》的惊喜。

漫画



梦叶 提供

小大组合最新作《铂金终局》火热连载中

继《死亡笔记》和《食梦者》（又名《爆漫王》）之后，由大场鸫和小畑健这对黄金创作组合打造的最新作品——《铂金终局》（Platinum End），已于11月4日发售的《Jump Square》（后文简称《Jump SQ》）12月号上正式开启连载。

相信应该有不少读者对“小大组合”之前的两部合作作品都相当熟悉，虽然是两种风格完全不同的故事，但每一部的背景设定都充满



着新意与想象力，当然还有那些充满个性的人物和恰到好处的情节安排等，这些都让我们充分领略到了大场鸫在故事创作方面的实力，而小畑健就更不用说，早在《傀儡师左近》和《棋魂》中笔者就曾感叹过他细致的笔触和犀利的画风。

这次《铂金终局》的主题相信又会让二位的粉丝们眼前一亮——突然出现在主人公面前的美丽天使，赋予了主人公能够获得幸福的特殊能力！“每个人都是为了追求幸福而生，同时也为了能够更加幸福而活，当这些背负着绝望与希望的人们迎来生命终局之时，迎接他们的到底会是什么呢？”由于刊载本作的《Jump SQ》是月刊的关系，目前的连载进度只来到了第二话，小畑健老师的作画水平再创新高，而且第二话内容福利满满（笑），剧情的进展和大背景也刚刚铺开，在这里向诸位强烈安利，不过毕竟是月更漫画，各位完全可以等养肥了再回来看。



其他

火星 提供

这是一个关注了就会变帅的微信号

大家好，我是UCG编辑部的新人火星，目前主要负责杂志上游戏情报站的新闻部分内容以及一些网络部门的工作。这期首次在多边共享中登场，是要为读者老爷们推荐一下我们UCG的公众微信号。

对于杂志来说，有时会出现一些无可奈何的情况，截稿日前一天，某款大作发售了，那么相关内容就只能在下一本杂志上才能与读者们见面。卡进度的时候没有UCG在手，网上的攻略质量又参差不齐，未必靠谱。这种时候，真的是非常痛苦啊。其实啊，这个时候如果有加UCG官方微信，问题就迎刃而解了。只要向我们的高智能微信君提问，他就会找到正在做攻略的同事，然后给予你解答。甚至，一些比较小众的游戏杂志上不会有攻略的内容，只要编辑部有人在玩耍，他就可以帮你找到解答。（注意：虽然微信君大部分时间都比较热心，但是也有些时候会比较高冷，诸如《超级马里奥》怎么跳、《COD》怎么开枪、《FIFA》怎么射门这样的问题，很可能他会直接无视。）





此外，微信君还会每天为大家进行内容的推送，包括每天业界最重大的头条新闻，UCG的最新动态，人气作品的最新预告片和游戏影像等等，还有UCG视频组制作的精彩视频以及由游戏时光为大家带来的各种深度专栏。这样就算没有一整天不间断刷微博或门户网站，也不会错过每天最劲爆和重要的新闻了。对了，还有编辑部的故事的小栏目即将正式上线，想全方位了解UCG、了解小编们的喜怒哀乐吗？不多说，直接扫描二维码吧！

最后，还有我们官微最厉害的地方没有介绍，那就是爷们关注了会变帅、变强力，妹纸关注了会变美、变年轻。如果觉得关注了之后还不够帅，不够美的话，我们还会不定期发放，使用了就会更帅（更美）的优惠券。使用后购买心仪的书刊就能获得立减优惠，还会有包邮活动噢。

至于这位高智能、热心又高冷的微信君是谁呢？那就是我。（被众编PIA飞，爬回来）其中，UCG微信还有许多其他便捷的功能以及精彩的内容。扫一扫买不了吃亏，扫一扫买不了上当，我保证里面加了很多很多特技。绝对不会让读者老爷们失望的！

不知不觉，《一路向西》也要陪伴大家进入2016年了，作为一个刚刚全新复活的栏目，能够较为顺利地一路走来并继续向大家介绍欧美文化实在是非常幸运的事情，希望在来年能够继续为大家带来更多有趣的新内容。本期我们将会讨论一下一度在欧美引发了社会冲突的种族歧视问题，同时也会根据欧美地区三台现役主机的表现进行总结，除此之外还有什么值得一看？往下读你们就知道啦！

一路向西

美人美语

Racism

在写下这段文字之前，本人曾十分纠结此次话题的内容，因为这在美国是一个“雷区”问题，是稍不留神就会犯下大错的话题。我也和我的黑人室友Jordan不只一次地提到这个话题，目的不仅仅是为了不让自己犯错，而且我还想把我了解到的这方面内容毫无保留地带回国内，让更多人知道美国现在究竟在发生着什么。

种族歧视（Racism）这个词，相信对美国历史有一定了解的读者都会知道，所以其成因及影响这里就不再赘述了。而如今的美国有没有完全消除种族歧视呢？答案很肯定，没有。虽然与上个世纪相比，这个顽疾已经缓解了很多，但是种族歧视这个问题在美国仍然时有发生：美国网络媒体《TMZ》2014年04月26日曝光了一段有关快船老板斯特林（Donald Sterling）和女友对话的录音，前者在录音中指责后者将其与黑人朋友的合影放在个人网页上，并指名道姓称“尤其是不要带‘魔术师’约翰逊来”。这段种族歧视言论一经曝光就引发了轩然大波，招致各方面的一致谴责；去年8月，美国密苏里州弗格森市18岁黑人青年布朗遭到一名白人警察拦截搜查并被开枪打死，在全美各地引发持续大规模游行抗议并演变成暴力骚乱事件；仅仅过了两个月，一名芝加哥白人警察Jason Van Dyke在执勤时，与一名黑人青年发生冲突后向其开了一枪，后者应声倒地，但前者却继续丧心病狂地向他补了16枪。虽然美国媒体喜欢通过炒作种族问题来做文章，但是通过上文大家应该能够对当今美国的种族问题有一个自己的判断了。


■Jason Van Dyke现被指控一级谋杀罪。

不过以上只是我作为局外人举了几个典型的例子，那么作为当事人，美国的黑人是如何看待种族歧视问题呢？我们下期再聊。

美时美事

2015 Year in Review

2015年已经接近尾声，UCG也已经开始了一年一度的“游戏大赏”评选活动，而国外的各大游戏媒体已经对2015年做了一个非常具体的回顾。那么在本期的《一路向西》，就由本人给大家带来欧美地区三台主流主机现状的简单介绍与总结。

尽管在亚洲市场Xbox One（下文简称XOne）几乎完全被PS4压制，但是在欧美市场，Xbox今年的表现用蜕变来形容一点也不夸张。首先，XOne最让人诟病的问题，也就是分辨率问题，在今年得到了明显的改善，甚至在《COD 黑色行动Ⅲ》中的理想分辨率可以达到与PS4相同的1080p（不过动态时会下降至900p左右）。此外，精英手柄销售火爆，GameSpot评价说：“别相信微软说的‘为发烧玩家设计’，如果你付得起额外的差价，你就不应该犹豫，直接买下来就对了。”这还没完，微软在年底放出了向下兼容计划以及前无古人的超豪华第一方大作阵容。根据本人的观察，现在的XOne在欧美市场能够与PS4强行五五开。尽管XOne还有这样那样的问题，比如能等死人的安装时间，以及还未达到PS4水准的分辨率，但是我们可以看到这一年微软做出的努力。


■今年PS4的代表作：《血源诅咒》。


■第一方超大作攻势悉数登场，反正本人已经买买买了。

相比Xbox One，PS4保持着一贯的杰出水准，GameSpot的总结是“不完美的完美”。虽然还有这样那样的问题，但是并不影响其给我们带来的整体体验。就算是面对Steam主机，PS4依旧能够用它的高性价比与其“刚正面”，这便是其完美的一面。而与之相对的，不完美的方面则主要体现在了手柄的续航方面，充满电也只能玩7个小时，GameSpot其中一位编辑评论道：“我只是想在周末没日没夜地肝两天《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》，但是这么美好的想法却不得不因为要给手柄充电而破灭。”但平心而论，这个“不完美”在PS4的“完美”面前根本不值一提，充其量只能算是个槽点。不过索尼要是想让PS4的互动体验更上一层楼，手柄的续航是首当其冲要解决的问题。

Wii U在美国的表现也有一

个很不错的进步，相比微软的进步方式，任天堂更加注重运营的策略。首先今年任天堂的大招《超级马里奥制造》，彻底满足了老美们天马行空的想象力，同时也展现了这款游戏强大的生命力，甚至有媒体评价“它就值得你买一部 Wii U”。其次，Wii U 射击游戏新作《油彩军团》力压《星球大战》、《COD》和《光环》，在今年 TGA 获得最佳射击游戏的殊荣。这款游戏成功的背后是官方对该游戏保持内容更新以及高曝光度，认真听取玩家的建议以及意见。除去游戏本身的影响，Amiibo 的影响力也是功不可没的，仅仅在美国 Amiibo 就售出了约 700 万个，笔者在去纽约逛“任天堂世界”的时候经常能够看到有的父母给自己的孩子买两三个 Amiibo 作为礼物。看来游戏商要想成功，还是得从娃娃抓起啊（笑）。



■个人认为《油彩军团》应该是今年最大的黑马了吧，但是不可否认其素质绝对配得上它的评价。

美天美地

●美国的快餐


■快餐健康化是每一家快餐公司都会面对的问题，Chick-Fil-A这个鸡肉沙拉味道真的不错。



■单说炸鸡的话，Popeyes绝对不会输给任何快餐。

上一期饱含口水，啊不，饱含深情地讲完了美国的中餐后，笔者也终于回国开始了寒假生活，那些心心念念的美食总算是可以吃到了！不过讲完了美国的中餐，这一期讲一讲美国当地的快餐。

说到西方的快餐，大家第一反应估计都是汉堡或者三明治之类的，西方的快餐也确实是以这些为主，而且美国快餐店的汉堡基本以牛肉汉堡为主，可没有什么麦辣鸡腿汉堡，所以过两天笔者要去麦当劳吃点麦辣鸡腿汉堡爽一爽（笑）。除了牛肉，鸡肉在美国也是相当普遍的食物，笔者如果比较忙没时间自己做饭的话，一般都会选择去买一大盒炸鸡回来吃。除了在中国也很火爆的 KFC 之外，美国好吃的炸鸡快餐还有 Chick-Fil-A 和 Popeyes。前者的话以鸡肉汉堡（虽然 Chick-Fil-A 管他们的产品叫 chicken sandwich，但是我怎么觉得还是应该叫汉堡），鸡肉沙拉或者是鸡柳为主，后者把炸鸡做成国内 KFC 的黄金脆皮鸡那种感觉。值得一提的是，两家快餐非常注重酱料的搭配，在点完单之后都可以向服务员要各种各样的酱料搭配鸡肉食用，Popeyes 还有蜂蜜蘸料，搭配脆皮鸡真的是非常好吃。

美史美刻

●Christmas

圣诞节，是为庆祝耶稣的诞辰所定下的节日。每年 12 月 25 日，全世界各地信奉耶稣的信徒都会在这一天庆祝圣诞节。而现在，圣诞节是许多国家的法定公共假日，我国的香港澳门也都是把圣诞节当作假期来对待的。

这个节日的起源自然是为了纪念耶稣诞生，所以这个节日严格意义上说是一个宗教节日。不过呢，既然是节日，何必搞得那么庄严呢，索性让大家高高兴兴的不就好了。于是从 19 世纪开始，西方国家把这个节日注入了一些流行元素，比如说圣诞老人，圣诞挂饰。到了 21 世纪，几乎全球都会在每年的年底庆祝圣诞节，中国也不例外。对于商家来说，没有什么比过节更能调动大家的购买欲了，反正大家过节过得开心，商家数钱也数得高兴，这种双赢的事情何乐而不为呢。

【文：移动电线杆】



△《吉他英雄》也来凑一脚，圣诞歌曲已加入豪华午餐。



■风靡全球的《炉石传说》也有特价活动，不过这个模特换个养眼的精灵族美女是不是好一点……



△连steam也在打折，不说了，我找一款Galgame陪我过圣诞节去了。

大波赛车游戏迎来DLC及更新

时值年底，体育游戏中最为大众化的两个类型（篮球和足球）依旧在闷声发财，这段时间反倒是一群赛车游戏动作频发，各大知名赛车游戏都推出了全新的 DLC 内容，或者进行了较大规模的版本更新，下面就让我们来看看，为了迎接崭新的 2016 年，赛车游戏们都做出了怎样的进化。





《赛车计划》7.0版本更新 “雷诺经典名车”DLC公布

《赛车计划》这款游戏在推出后，获得了业内极高的评价，尤其在画面上被认为几近完美，此次游戏更新的 7.0 版本中，除了对游戏参数做出了优化外，最为重大的革新就要数加入了 VR 设备的输出支持，如今 VR 设备尚未与广大玩家正式见面，《赛车计划》就迫不及待地推出了对应功能，在紧跟时事的同时也可以看出制作组对游戏有着相当的信心。

除了更新版本外，《赛车计划》在十一月末“经典莲花车辆包”之后，又接连公布了全新的“雷诺经典名车包”，也是趁着年末这段日子，为玩家送上连续大礼。

《驾驶俱乐部》圣诞节会有惊喜内容



自上次大型更新后，《驾驶俱乐部》的制作方近日表示会在 2016 年内为玩家带来城市赛道的更新内容，游戏也会继续添加车辆内容，实际上经过发售至今的多次更新，本作已经获得长足的进步。而此次临近圣诞节，制作人也表示游戏在节日中会有令人惊喜的节日内容提供。

《Forza Hub》应用登陆至Win10设备



“《极限竞速》系列”作为当今最炙手可热的竞速游戏之一，微软对它的推广可谓不遗余力，在卖力宣传之余还专门为它开发了对应的应用程序《Forza Hub》来完善游戏之外的体验。而当《极限竞速》这个 Xbox 力推的品牌，遇到了如今微软全设备串流 Win10 的大计划后，就连《Forza Hub》这个配送的应用也沾了光。这个《Forza Hub》的版本被称为 Win10 UWP 版，此应用在移动设备以及 PC 上均可下载，每个月访问后还可以获得金币或车辆奖励。此应用对应中文语言环境，不过部分编辑内容无法使用中文。

应用具体功能如下：

- 阅读《极限竞速》的最新信息。
- 兑换你的《极限竞速》游戏奖励。
- 查看好友和《极限竞速》社区游戏相片。
- 跟踪你的《极限竞速》职业赛统计记录。
- 即时接收新《极限竞速》奖励的通知。

《极品飞车》“传奇”更新配送到位！

此次《极品飞车》的更新规模十分宠大，涉及内容涵盖了游戏的方方面面，虽然谈不上让本作焕然一新，但也有了实实在在的进步。除了添加新车外，游戏还加入了全新剧情，并让系列中的经典角色 Eddie 回归，甚至增加了全新的成就 / 奖杯，同时游戏本身也有了一定的优化，可以说是一次诚意爆表的更新。

游戏重要更新内容如下：

- 添加六辆全新赛车。
- 新增多首系列经典音乐。
- 优化游戏 AI 及驾驶控制。
- 车辆增加 113 种全新自订物品。
- 经典角色 Eddie 回归，并添加全新挑战。
- 声望上限由 60 提升至 70 级，每级均会解锁一个贴纸。
- 新增三个奖杯 / 成就（麻雀变凤凰、Eddie 回归、达到顶峰）。

作为系列的重启之作，本作在销量和评价上并没有获得成功，面对这样的情况，EA 也难得的放弃了一贯的圈钱套路，转而以培养品牌为主。目前游戏的制作人已经表示，会为本作推出更多的免费 DLC 更新内容，来让玩家获得更棒的游戏体验。如此恳切的态度，有意本作的玩家可以在将来游戏降价时考虑一下。


■新增车辆Lotus Exige S


■对应的全新贴纸

《尘土飞扬 拉力赛》主机版发售日确定

"《尘土飞扬》系列"最新作《尘土飞扬 拉力赛》此次选择优了先登陆PC平台，想必不少主机玩家早已对这款竞速游戏望眼欲穿了。《尘土飞扬 拉力赛》在发售后，一举获得了IGN 8.9分的超高评价，这对于一款竞速游戏来说是极为难得的。在本作中将会收录超过40辆赛车，包含6大拉力赛事和70条赛道，且更新了Racenet联盟网络支持。

目前游戏的具体发售日暂定为2016年4月5日，制作人表示将会同样为主机玩家带来60帧的流畅体验，不过分辨率是否能够达到1080p目前尚不能确定。同时本作此次在Steam平台也是首次以完整版内容示人，早在今年5月本作曾以早期测试版本在Steam平台发行过一次，当时的售价为34美元。







"《GT赛车》系列"销量突破7650万套

在12月18号，"《GT赛车》系列"开发商Polyphony Digital在自家官方公布：截止到今年的9月30日，游戏的系列销量已经接近7650万套。而自九月底到他们公布这个数据，已经过去了将近三个月的时间，相信实际销量应该也已经轻松超过这个数字了。

系列的历代作品详细销量

名称	机种	销量
GT赛车	PS1	1085万
GT赛车2	PS1	937万
GT赛车3	PS2	1489 万
GT赛车 概念版 2002	PS2	156万
GT赛车4 序章	PS2	140万
GT赛车4	PS2	1176万
GT赛车5 序章	PS3	535万
GT赛车 携带版	PSP	466万
GT赛车5	PS3	1194万
GT赛车6	PS3	470万
总计	7649万	

纵观整个"《GT赛车》系列"的销售情况不难发现，作为第一方独占游戏，"《GT赛车》系列"其实才是索尼最卖座的游戏系列，系列正统作品销量几乎全部保持在千万级别，这一点即使是船长和乔尔大叔与之相比也相形见绌。不过因为Polyphony Digital出品游戏的速度实在过于缓慢，从PS初代至今，近二十个年头过去了，"《GT赛车》系列"的产品线竟然只推出过十款作品，除去两个蒙事的序章版外，连带PSP在内四代主机只有八部作品，除了凭借系列自身出众的素质外，漫长的新作制作周期，也保证了游戏每一作都可以有更长的销售时间。

论及销量除了正统作品的出色表现外，当年在PS3平台发行的话题作品《GT赛车5 序章》，销量竟然达到了惊人的535万套，如此成绩不知有多少日厂要哭晕在厕所。不过如果往前追溯的话，当年只敢在日本发售的《GT赛车4 序章》销量则显得惨淡不少，只有"区区140万"，面对这样的成绩不知道山内一典会不会后悔没有在世界范围内推广这个序章版，当然140万这个数字应该同样也气死了不少日本同行。

撇开系列一直以来的辉煌成绩，《GT赛车6》的销量仅达到470万，也创下了系列正统续作的最低销售成绩，一方面因为游戏相比前作进化不大，另外PS3也进入自己生命周期的末端，大家惦念着迟早都会发售的次时代《GT赛车》，也多少影响了游戏的销量。而今年，Polyphony Digital果然不出玩家所料地公布了对应PS4的《GT赛车 Sport》，且游戏会在明年年内发售，如此一来相信《GT赛车6》的销量一定会进一步缩减，不过可以期待的是系列玩家的热情一定能够在新作推出后来一次井喷式的大爆发。





《GT赛车6》新年活动再启

虽然销量不尽人意，PS3这个平台也来到了自己的暮年，但是在圣诞节这个西方的新年中Polyphony Digital依旧照例开启了《GT赛车6》的新年活动。玩家可以在游戏的"精选活动"内找到"New Year's Holiday Challenge"的挑战活动，挑战共有两波，玩家最多可以通过活动获得15亿游戏币（Credit）的奖励。第一波活动的开始时间为2015年12月17日，第二波则会在12月24日后开启，挑战中提供A-Spec竞赛、计时争夺赛和甩尾争夺赛三种挑战模式，两波活动的结束时间统一为2016年1月14日。



“劳”苦功高
——盘点克劳德登场作品



文 八重樱 美编 心の永恒

克劳德·史特莱夫，游戏史上最伟大的主角之一。他那招牌的陆行鸟发型、巨大的破坏剑、以及口头禅“没兴趣”都已经成为了一种符号，象征着“《FF》系列”永恒的经典。克劳德并不是传统的英雄角色，他不像通常RPG中的男主角那般勇敢冷静毫无缺点，相反，他的内心极度脆弱，他的精神不堪一击，他背负着友人逝去的伤痛与悔恨，不断的迷失着自我。但当他用并不强壮的手臂一次次挥舞巨剑保护朋友的时刻，玩家不能不承认，他的确成长为了一位值得尊敬的战士。

极高的人气注定了克劳德的身姿并不会仅仅局限于《最终幻想Ⅶ》的舞台。有媒体统计过，克劳德出现过的游戏作品数量大约有36个之多，绝对是当之无愧的“客串KING”。而且几乎每次友情客串，克劳德的外貌就会发生或多或少的改变。我相信假如未来的某一天，克劳德真的能参战一千个游戏的话，也会诞生一千种造型的克劳德吧，笑。一起来看看吧！

《纷争 最终幻想》系列

被戏称为“最终幻想大乱斗”的《纷争 最终幻想》是SE在2008年于PSP平台推出的外传作品。掌管秩序之女神COSMOS和掌管混沌之神CHAOS，两者之间的对抗已持续了数载时光。为了赢得胜利，他们从各个《FF》的世界招来了英雄和反派，作为自己的武器将他们再度投入战场之中。但随着战况愈加激烈，英雄们逐渐发现他们并非是第一次被召唤，而在COSMOS和CHAOS之上，还有更强大的存在。

与传统的《FF》不同，《DFF》采用的是一对一动作格斗对战的系统，操作性较强。玩家可以使用正邪两大阵营的全部角色，并且还可以使用游戏中获得的PP点数来购买角色的2P服装。比如克劳德的2P服装是《FF Ⅶ AC》的造型，而萨菲罗斯则是《FF Ⅶ》最终决战时的半裸姿态。

虽然是乱斗形式的作品，但《DFF》仍然贴心的为各作的英雄们安排了一段与其宿敌之间的精彩剧情。克劳德与萨菲罗斯之间仍然是大家所熟悉的那段恩怨的延续。不过本作中的萨菲罗斯并不是一味地助纣为虐，而更像是在引导着克劳德去



▲《DFF》时野村哲也重新绘制的克劳德。

获得水晶、战胜自我。他心里到底在想什么，连位于同一阵营的其他反派也捉摸不透。

《DFF》没有对克劳德的造型做出太大改动，基本就是神罗战士的标准服装。反倒是在设计萨菲罗斯时加入了不少新的小细节，例如腰带和手链这些小装饰品，风衣内侧还露出了羽毛造型的内衬，暗示其“片翼天使”的身分。



▲《DDFF》时克劳德的两种服装。

尽管销量相当不错，但本系列只在 PSP 平台上推出过两作（2008 年的《DFF》和 2011 年的《《DDFF》》），之后便沉寂了下来，直到今年才终于有了新的动向。最新的一作依旧命名为《纷争 最终幻想》，已于 11 月 26 日登陆街机平台，并且预计一年之后将会推出 PS4 版。街机版《DFF》彻底重制了战斗系统，增加了三对三的模式，可用角色多达 50 余人，并采用了全新的世界观。SE 还表示 PS4 版会制作与街机版不同的关卡，画面也会进一步加强。时隔 5 年之后的《DFF》会在 PS4 这一强大的平台上再度绽放出怎样的异彩，光是想象就已令人兴奋不已。



◀街机版《DFF》的克劳德，容貌与其他作品间有些微妙的不同。

《王国之心》系列



▲索拉在斗技大会中获胜时会摆出3种胜利POSE，其中一种是将键刃高举过头顶旋转几圈后再扛到肩膀上，与《FFⅦ》中克劳德胜利时的POSE是完全一样的，玩家们看到这一幕时想必都会不由得会心一笑吧。

《王国之心》是野村哲也从人设师向游戏制作人转型的首部作品。本作的卖点在于和著名动画厂商迪士尼的合作，那些我们自幼时起便耳熟能详的卡通形象都以不同方式出现在了游戏关卡之中，唐老鸭和高飞更是陪伴在主角索拉身边共同战斗的左膀右臂。

除去野村哲也外，在《KH》的 STAFF 名单中，我们还能见到坂口博信、野岛一成、北濑佳范、秋山淳等一大批曾经参与《FF Ⅶ》制作的人员名单，说《KH》继承了《FF Ⅶ》的血脉也不为过。自然而然的，游戏中会出现《FF Ⅶ》的人物乱入也并非是多么不可理喻之事了。

克劳德、萨菲罗斯、蒂法、艾莉丝、尤菲和西德，几乎所有《FF Ⅶ》的人气角色都穿越到了《KH》的世界，当然，为了不与主线剧情冲突，这几位角色的背景都做出了一定的修改。不过因为《KH》和《FF Ⅶ》的人设均为野村哲也，所以这场穿越并没有造成任何违和感。而且，在《KH》与《KH Ⅱ》发售之间，恰好还隔了一个《FF Ⅶ圣子降临》，于是在《KH Ⅱ》中再度登场的几位《FF Ⅶ》角色们也都换上了《FF Ⅶ AC》的服装，细节之处可见真爱。

《KH》中，克劳德被黑暗势力蛊惑，从而和哈迪斯签订了契约，作为敌人站在了斗技场上。如果玩家能在“天马杯”比赛中战胜他的话，就可以获得一把名为“金属陆行鸟”的键刃（此处为吐槽克劳德的发型）。

此时的克劳德还穿着神罗战士的服装，野村在设计时加入了左手金属爪、背后片翼、深红色披风的新元素，力求给玩家以“恶魔”的印象。此刻的克劳德一心只想找到萨菲罗斯并向他复仇，除此之外对任何事物都“没兴趣”，不过他的宿敌直到《KHFM》才在斗技大会上登场（萨菲罗斯也是片翼造型）。



▲《KH》中的克劳德。

到了《KH Ⅱ》时代，找回了自我的克劳德换上了《FF Ⅶ AC》中的服装，片翼消失之后整个人也显得阳光开朗了起来。尽管依旧沉默寡言，但从对话中能够感受到他对索拉以及对世界的关心。此外，他与《FF Ⅷ》男主角史考尔（《KH》中改名为里昂）联手御敌的桥段更是填补了许多 FF 粉丝们多年的脑洞。

《勇者斗恶龙与最终幻想之富豪街》

虽然近几年来因无新作而逐渐淡出玩家们的视野，但“《富豪街》系列”在上世纪末至本世纪初这20年间也曾是SE的代表作品之一。其玩法和“《大富翁》系列”类似，都是投掷骰子在棋盘上前进，购买空白的土地并收取过路对手的财产。在此基础上，“《富豪街》系列”还引入了炒股要素，玩家可以通过买卖股票来控制房价，更富有策略性。

在“《富豪街》系列”的众多作品当中，《勇者斗恶龙与最终幻想之富豪街》占据了举足轻重的地位。正如游戏标题所示，本作是将《DQ》和《FF》两大人气游戏的角色融合到同一舞台上，用财富来一决高下。由于原本《DQ》和《FF》就拥有庞大的粉丝群，故而《勇者斗恶龙与最终幻想之富豪街》一经推出就获得了众多支持，先后推出了PS2版和PSP版。值得一提的是，PSP版并非是PS2版的移植，而是启用了全部地图和角色的完全新作，人物立绘也都有重新绘制过。



游戏中玩家可以使用克劳德、蒂法、艾莉丝和萨菲罗斯四位来自《FF Ⅶ》的角色，此外，金碟游乐场和米德加两处胜地也同样出现在了地图之中。在特定的场合内，玩家还可以听到来自《FF Ⅶ》的名曲。各位角色的台词在保留原有特色的基础上加入了一些搞笑的元素，例如克劳德在中毒状态下会说出“难道是……魔晃中毒?”萨菲罗斯在购买同一街区内三家店铺后就会说“母亲……就快了。很快就将独占这一地区了。”配合上丰富的表情，会产生让玩家忍俊不禁的效果。

担任《勇者斗恶龙与最终幻想之富豪街》人设工作的是漫画家天野白先生。天野白与SE的合作最早可以追溯到《寄生前夜》，还曾创作过《圣剑传说 玛娜传奇》的漫画版，更是《王国之心》漫画版和小说版的御用画师。他的画风如其名一般简洁干净，非常适合绘制偏Q版造型，和野村笔下浓彩重抹的帅气形象形成鲜明的对比。



《神佑擂台》

《神佑擂台》是由DreamFactory株式会社开发的一款3D对战型格斗游戏，参与游戏制作的一些成员来自于著名格斗游戏《VR战士》和《铁拳》的小组。与当时主流的格斗游戏不同，《神佑擂台》大量吸取摔角游戏以及Dream Factory自家“《Tobal》系列”的理念，允许360度完全移动，无需格斗者始终面向另一人。玩家可以在特定区域内自由奔跑跳跃，并可以用武器将木箱等道具打飞借以攻击对手。《神佑擂台》作为史克威尔与南梦宫的合资产品，于1998年在街机发行。一经问世，就受到格斗游戏爱好者们的一致好评。不久之后就发售了PS版，并获得《Fami通》杂志32分的高评价。



不过真正令《神佑擂台》声名大噪的，却是因为本作中收录了多位《FF Ⅶ》的角色。在街机版中，克劳德和蒂法作为隐藏角色登场，玩家只需要满足特定的条件就可以使用他们。这是《FF Ⅶ》本篇中绝对不会出现的场景，令粉丝们倍感新鲜有趣。10个月后发售的PS版又加入了萨菲罗斯、尤菲、文森特和扎克斯，令《FF Ⅶ》的登场角色数量增加至6人。



玩家在使用这些角色战斗时，都可发动他们的招牌技能，像是克劳德的“超究武神霸斩”、尤菲的“明镜止水”、蒂法的“最终天堂”等等。不过既然是一款格斗游戏，对招式的攻击距离必然有严苛的限制，像“超究武神霸斩”这种近身技能，如果不紧挨着敌人发动的话，是不会有效果的。除技能外，每个角色都有2、3套服装可以替换，例如文森特，就可以换上他还在塔克斯时的制服。

另外游戏中还有一位名叫“迪亚戈”的原创角色，它是一只体型类似于大型犬类、隐藏在遗迹深处的神秘幻兽。它的技能有一些是以《FF Ⅶ》中的召唤兽来命名的，必杀技是从口中喷出火焰。迪亚戈的皮毛颜色为灰色，但它的异色版皮肤则为深红色，更换之后便会发现迪亚戈和《FF Ⅶ》中的赤红XⅢ几乎是一模一样。

《最终幻想战略版》

《最终幻想战略版》是史克威尔在进入PS时代后招募来松野泰己所领导开发的第一款战棋类角色扮演游戏。《FFT》继承了松野风格游戏的许多共同设定，比如等量的正方格战棋战场、角色储时行动顺序、不切换攻击画面和大地图界面等等。但又引入了许多原创的设计，例如咏唱咒语的时间、拉弓储力时间等。游戏中拥有多达20种以上的职业和400种以上的技能，玩家在进行游戏时必须充分考虑到时间与空间的要素，战略性非常之高，节奏也相当紧密，绝对会令喜欢战略战术的玩家心满意足。《FFT》的销售量约为135万套，这在战类游戏中是非常少见的佳绩。

2007年，作为《FFT》发售10周年纪念，这部作品被完整移植到PSP上，并以“狮子战争”作为副标题。PSP版增加了以卡通渲染方式重制的过场动画、2个新职业、新的支线剧情以及连线对战等内容，英文版还修正了之前的翻译问题。

尽管《FFT》表面上看与《FF Ⅶ》没什么联系，但显然制作组中有《FF Ⅶ》的死忠存在。因为只要满足一定条件，玩家就可以使用在高古地下发现的古代机械“次元传送机”将克劳德召唤至伊瓦利斯。不过由于克劳德受到“生命之流”的影响而处于记忆混乱的状态，经常会说出一些不明所以的话，性格也比《FF Ⅶ》时期还要阴暗。克劳德拥有专属于他自己的职业“神罗战士”，技能也和本篇时是一样的。但是由于克劳德加入



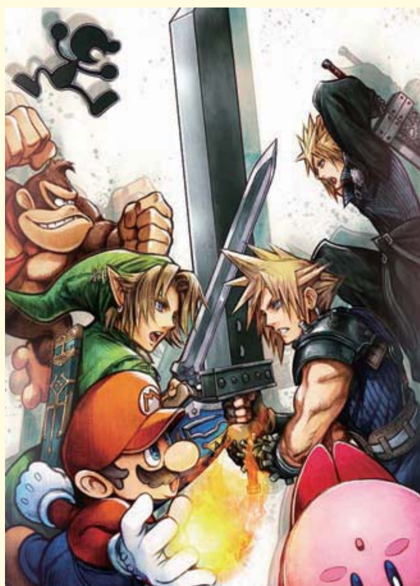


的时期已近游戏终盘，加入时的等级又仅为LV1，培养起来需要耗费大量时间（《狮子战争》时将克劳德入队时间提前了）。

当主人公造访贸易都市扎齐多斯时，会遇到一位可爱的卖花少女，名叫艾莉丝。她所卖的花的价格和《FF Ⅶ》中一样都是1Gil。克劳德在看到她的第一眼，精神便深深为之动摇。艾莉丝为照顾生病的母亲而欠下了一大笔钱，于是克劳德帮她渡过了难关。但是这位艾莉丝并没有任何关于《FF Ⅶ》的记忆，她究竟是失去了记忆还是原本就是别人呢?

《任天堂全明星大乱斗 for Wii U/3DS》

由HAL研究所开发、任天堂发售的《任天堂全明星大乱斗》是一款以任天堂著名角色为卖点的对战型动作游戏，至今已经发售了四作。这个系列一向是以爽快夸张的手感著称，拥有众多的簇拥。最新一作《任天堂全明星大乱斗 for Wii U/3DS》在去年9月13日问世，维持了系列基本玩法，玩家可以控制一名角色最多同时挑战4名对手，获胜



▲野村哲也专门为《任天堂全明星大乱斗 for Wii U/3DS》绘制的宣传图。

条件是将对手击出版边。对他人的攻击会积攒对方的击飞率，越高的击飞率会让角色更容易被击飞出版边。

本作自带的可用角色多达51人，并且这一年来任天堂还在不断地追加各种付费下载角色，例如来自“《口袋妖怪》系列”的超梦、“《火焰之纹章》系列”的罗伊、“《街头霸王》系列”的隆。在2015年11月13日举行的任天堂直面会上，克劳德更是作为首个SE旗下并且初次登场的游戏并非任系主机的角色，正式加盟到《任天堂全明星大乱斗 for Wii U/3DS》。



其实说来，《FF Ⅶ》与任天堂之间还曾有过一段孽缘往事。众所周知，“《FF》系列”的1～6作全部都出在了任系主机平台上，在那个日式RPG如日中天的时代，史克威尔与任天堂的合作为双方都带来了可喜的收入与口碑，两家公司之间的关系也如同蜜月般亲密无间。接着时间一转眼就到了1995年，《FF Ⅶ》的开发被提上日程。最初，《FF Ⅶ》是计划以N64为平台，然而N64要到1996年才会发售，而此时索尼的PlayStation已经上市了一年有余。在将两台主机对比之后发现，以N64为平台的开发成本要高于PS，并且N64发售时间较晚，如果让《FF Ⅶ》登陆N64，那么发售日期势必也要延后。更重要的是，虽然N64拥有比PS更为强大的性能，但以电影化为目标的《FF Ⅶ》需要庞大的储存媒体来容纳动作数据及影像，能满足这一需求的只有CD-ROM。最终在1996年1月12日，史克威尔宣布《FF Ⅶ》将独占开发于PlayStation平台。这一决定直接导致了史克威尔和任天堂的决裂，两家公司开始了长达数年的冷战，直到2002年才宣告和解。然而即便是和解之后，“《FF》系列”之后的正统续作也未再登陆过任系主机，至多也只有像《FF Ⅲ 重制版》《FF Ⅻ归来之翼》出现在了NDS平台。

决裂于《FF Ⅶ》，而克劳德又成为了加盟《任天堂全明星大乱斗》的第一个SE角色，这枚橄榄枝中所包含的意义不言而喻。

《陆行鸟赛车 通往幻界之路》

《陆行鸟赛车 通往幻界之路》是史克威尔在 1999 年 3 月 18 日发售的竞技游戏。作为“《陆行鸟》系列”的作品之一，本作以“《FF》系列”的吉祥物陆行鸟为主角，并且添加了故事要素、自创人物要素、特殊能力要素、魔石要素等内容，玩家可以使用技能和魔石来提升自身的能力以达到上升排名的效果。

本作的故事模式通关之后会增加新的可用角色，只要通关 5 周目就可以使用克劳德。克劳德所驾驶的正是《FF Ⅶ》中他的爱车哈迪・地通纳，虽然背后背着破坏剑，但并不会使用它进行攻击。为配合本作轻松可爱的风格，克劳德也变成了 3 头身的模样，相比之下哈迪・地通纳则显得更加娇小了，全力开动起来的模样有点搞笑。

除了克劳德外，本作的隐藏角色还有巴哈姆特、史考尔、《寄生前夜》的阿雅、仙人掌等人，隐藏要素相当丰富。但毕竟只是个外传性质的作品，销量只有区区 30 万份，也再无续作诞生。值得一提的是，本作的片尾曲《心の宝箱》相当悦耳动听，感兴趣的读者不妨找来一听。



《最终幻想 世界》



由“收集《FF》系列的怪物”的概念诞生而来的全新角色扮演游戏《最终幻想 世界》可说是 SE 扩容 FF 世界的又一次大胆尝试。“莲”与“兰”是一对双胞胎姐弟，二人不知为何失去了记忆。出现在他们面前的名为“艾娜・库洛”的女性告诉二人，要寻找回“失去的幻影”的最佳途径就是穿过光之门，前往另一端的新世界“古力摩瓦尔”。在新的世界之中，姐弟二人将与怪物们一起展开全新的冒险之旅。

本作中存在一个名为“援护召唤”的系统，简单来说就是玩家可以召唤各作《FF》中的主人公前来帮忙作战，这当中自然是少不了克劳德这张扑克脸啦！此外已经公开的角色还有光之战士（《FF》）、法莉丝（《FF Ⅴ》）、尤娜（《FF Ⅹ》）、雷光（《FF Ⅹ Ⅲ》）和夏洛特（《FF 水晶编年史》）。

《WOFF》采用的是全新的画风，2 头身时角色的脑袋近乎于方块状，配合上丰富的表情变化，简直呆萌无比。虽然乍看之下风格有点低龄化，但本作的战略性可一点都不含糊，通过堆叠角色来增加能力的“叠叠系统”想必很有深挖的潜质。本作预计将于 2016 年登陆 PS4 与 PSV 平台。

《最终幻想 剧场韵律》

本作是为纪念“《FF》系列”诞生 25 周年而在 3DS 平台发售的音乐游戏，这也是“《FF》系列”的首款音游。游戏的玩法是演奏乐曲来与敌人战斗，在不同的舞台上，玩家可以享受到多种音游方式。

“《FF》系列”的音乐一向为人称颂，或许我们该说，如果不把这些音乐汇总到一起做成音游，才是暴殄天物。游戏中收录了《Ⅰ》~《Ⅹ Ⅲ》系列作超过 70 首以上的 BGM，甚至还有游戏中的经典场景影像，玩家可以一边演奏乐曲一边回顾那些感人至深的剧情。后续 SE 还在不断放出付费下载的 DLC 曲目，每首仅需 150 日元。

既然是历代大集合性质的作品，自然少不了克劳德。《TFF》采用的是 2 头身 Q 版的人物造型，圆圆的脸上配上豆丁般的眼睛和倒三角的嘴巴，又贱又萌。后来 SE 还专门推出过《TFF》中克劳德、蒂法、萨菲罗斯、史考尔等人气角色的超大人偶，那摆在一起时的效果，简直美得不敢想象。



《最终幻想Ⅶ G-BIKE》

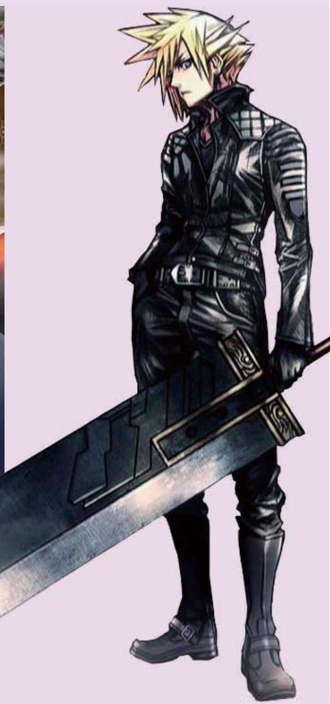
“G-BIKE”原本是《FF Ⅶ》金碟游乐场中的一个跑酷小游戏，作为《FF Ⅶ》诞生十周年纪念活动之一，SE将这个小游戏单独提炼出来制作成了高清手游，并于2014年秋开始正式运营。虽说SE炒冷饭的习惯玩家们早已习以为常，但把原作里的一个迷你游戏都能拎出来做个手游这种丧病的行径，老实说，刚听说时，我整个人都是崩溃的。但粉丝有时候却又就是如此的口嫌体直，虽然怒斥着SE的不务正业，但在看到克劳德那张帅气无比的脸时，还是老老实实点击了下载按钮。

《FF Ⅶ G-BIKE》的画面在手游中并不算非常出色，不过SE也一向善于“细节不够、特效来凑”，靠帅气的战斗动作赢回了不少加分。虽然游戏类型属于跑酷，不过RPG要素所占的比重也相当高。玩家在控制克劳德开车时需要战胜沿途出现的敌人，除杂兵外，接近终点时还有华丽的BOSS战，QTE操作不但简化了难度而且会带给玩家畅快淋漓宛如电影大片般的战斗体验。顺利抵达终点后可以使用获得的素材来强化克劳德的装备和他的机车，强化之后武器和机车的外观都会有所改变。

作为一款本体免费道具收费的手游，《FF Ⅶ G-BIKE》其实并没有太拼命的吸金，玩家即便不氪金也不会对游戏体验构成太大影响。不过说到底这款游戏打的也就是“情怀牌”，其主要目的就是在SE正式公布《FF Ⅶ R》之前维持玩家对本系列的关注度。而既然现在《FF Ⅶ R》已经对外公开，那么《FF Ⅶ G-BIKE》就算是完成了使命，SE已在2015年12月15日关闭了本作的服务器。

说来，野村哲也为《FF Ⅶ G-BIKE》还特意绘制了一张机车服装的克劳德，相当帅气逼人，以后如果能作为DLC服装加入《FF Ⅶ R》中就好了。





《智龙迷城》





GungHo开发的《智龙迷城》是一款结合了角色扮演游戏及宝石消除游戏元素进行战斗的手游。其玩法简单易于上手，但又兼具一定的策略性，故而在手游玩家中拥有很高的人气，并且曾获得过6个Fami通奖项。玩过手游的玩家们都知道，手游要想笼络住玩家、凝聚人气，定期搞活动是主要的手段之一。特别是日本地区运营的手游，最喜欢搞的，就是和其他ACG作品做联动合作，将作品中的人气角色放入蛋池中，借此来促使玩家们充值氪金。《智龙迷城》当然也没能摆脱这一俗套，至今已合作过的作品多达40多部，《FF》也是榜上有名。

克劳德在《智龙迷城》一共有3张宠物卡，分别是No.2029（克劳德）、No.2030（克劳德&哈迪·地通纳）、No.2060（克劳德的破坏剑，合成用宠物）。他的普通技能叫“没兴趣”，效果为右端竖行掉落光属性珠子，除自身外，我方技能槽+1；领队技能叫“Braver”，效果为攻击型宠物的HP和攻击力×1.5，使用技能时，攻击力×3。从技能名称可以看出制作方还是做了一定功课的，“没兴趣”是克劳德的口头禅，“Braver”是克劳德的1级极限技的名字，这些小细节足以戳中老玩家们的萌点，等回过神来之时，早已不知不觉地充了很多钱，笑。

P.S.，在No.2030的卡面上所绘制的克劳德，手中所持的武器是并不是破坏剑，而是硬刃剑。剑身上写有“一刀两断”的字样，在设计道具时加上四字注解也是野村的风格之一。

其实，几乎在所有打着《FF》和《KH》旗号的旁支游戏作品中，我们都可以找到克劳德的身影，比如3DS上的《FF探索者》、手游平台的《FF莫比乌斯》、《FF Brigade》、《FF Artniks》、《FF All the Bravest》、《FF Pictoligca》、《FF World Wide Worlds》、《FF Record Keeper》、《FF Portal App》、《KH解放χ》等等。绝对是SE家族中的打工小能手，称其为“劳苦功高”绝不夸张。

其他捏他作品

除了上述这些克劳德本人参战的游戏外，其实还有不少游戏中存在着向《FF Ⅶ》致敬的元素，当然，这些基本也都是 SE 自家的游戏，如果你曾经玩过它们的话，看到这些画面，会不会唤醒当年那份快乐的回忆呢？

《最终幻想Ⅴ》

《FF Ⅴ》于 1992 年发售时，平台是 SFC，在《FF Ⅶ》推出的转年（1998 年），《FF Ⅴ》也移植到了 PS 平台，与 SFC 版相比增加了片头、片尾和 CG 影像，并且在游戏开始时的菜单画面会随机出现一名角色的 Q 版，这其中就有克劳德，只不过概率非常低，想要见到他估计需要重启游戏很多次，笑。



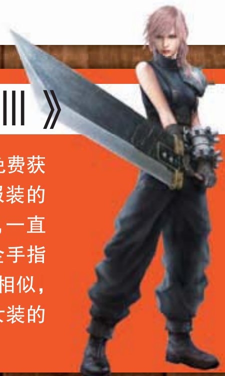
《最终幻想Ⅸ》

以“回归原点”为主题的《FF Ⅸ》重拾了 6 代以前的卡通人物风格，带给玩家们返璞归真的质感。尽管画风回归，但本作的画面却是将 PS 的机能发挥到了极致，是 PS 史上画面最好的游戏，也是 PS 平台上最后一作《FF》。尽管《FF Ⅸ》在日本本土的销量比起前作要少了 80 万套，但在海外却缔造了绝佳的销售佳绩，令“《FF》系列”更加名扬海外。

游戏里，在林德布尔姆公国都市的武器屋中，玩家可以看到墙壁上悬挂着一把笨重的大剑。如果让吉坦前去调查这把剑的话，他就会说出以下台词：“在过去，有一个拿着这把大剑、留着尖尖发型的家伙”。这个“家伙”指的是谁，想必不说大家也都有猜到了。不过克劳德本人并没有在游戏中出现，因为对于《FF Ⅸ》的世界而言，他是“过去的存在”。



《雷光归来 最终幻想ⅩⅢ》



玩家只要预约购买《LRFF ⅩⅢ》的话就可以免费获得克劳德神罗战士的服装！值得一提的是，这套服装的物理伤害非常之高，基本来说，玩家只要能入手它，一直穿着打到最终 BOSS 前是毫无压力的，简直就是金手指一般的存在。此外，雷光的外貌和克劳德也有八分相似，所以大家可以借此来幻想一下《FF Ⅶ R》中换上女装的克劳德究竟是何等美艳……

《最终幻想ⅩⅣ》



在网游《FF ⅩⅣ》中，玩家只要充值满一定的金额，就可以换取到克劳德的整套服装。男女角色都可以穿着，并且还可以使用染料改变服装的颜色。

《小小大星球2》



在《小小大星球 2》中，玩家可以付费下载到克劳德、萨菲罗斯、蒂法、艾莉丝和文森特的服装，每套售价仅为 200 日元。

《寄生前夜》





▲虽然不太清楚，但仍可以看出两者是同一张图。

1998 年 3 月 29 日发售的《寄生前夜》，其制作组成员与《FF Ⅶ》的 STAFF 有一定的集合，细心的玩家可以在某个场景的地下铁入口处看到一张由天野喜孝绘制的克劳德和艾莉丝的海报看板（不过由于当时机能的限制，这幅画基本就是马赛克……）另外在《寄生前夜 2》中，研究所的记事板上还写有“克劳德・杀毒”的杀毒软件名以及《艾莉丝 9 月号》的电脑杂志。

P.S.，在《FF Ⅶ》的开篇，艾莉丝卖花的八番街正在上映名为《LOVELESS》的音乐剧，剧院外墙上贴了巨大的宣传海报。到了《FF Ⅶ R》时，SE 将这幅海报换成了《寄生前夜 第三次生日》中阿雅的一幅宣传图。

《半熟英雄 对 3D》

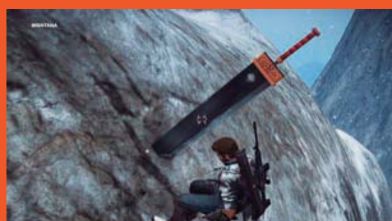
诞生于上个世纪的“《半熟英雄》系列”以超级恶搞无厘头的剧情设定而见长，爆笑对话比比皆是，战斗难度又不算高，是不可多得的休闲游戏系列。在《半熟英雄 对 3D》中，会出现名为克劳德、艾莉丝、尤菲、萨菲罗斯的将军。不过这些将军在外貌上可与《FF Ⅶ》这些主角们并没有半分联系。



《正当防卫3》

“《正当防卫》系列”一向是以搞怪无厘头的设定以及火爆的战斗场面而著称，玩家总能够在游戏中发现一些稀奇古怪的东西。到了《正当防卫 3》时，制作组的“致敬”精神更加变本加厉，在游戏刚发售之时，玩家们就发现了《黑暗之魂》的标志性篝火，没过多久，玩家们又在 MONOTANA 中心区域的雪山上找到了克劳德专用武器——破坏剑（坐标 N40 48.278 E 5 43.366）。

很显然，这是雪崩组在借着《FF Ⅶ》公布重制版之际向这个经典作品致敬，反正都是 SE 本家的游戏，互相搞一搞也是情有可原。游戏中，玩家还可以控制罗德里格斯站在破坏剑上，COS《FF Ⅶ AC》中克劳德与萨菲罗斯对决时的经典桥段。不过遗憾的是这把剑只是插在山壁上的装饰品，玩家并不能够使用它。感兴趣的玩家快去找一找吧！







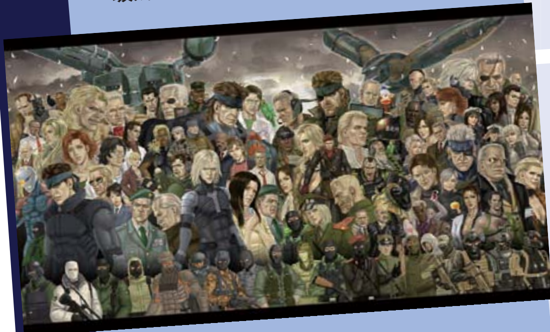
游戏之最

游戏界的吉尼斯世界纪录称号

随着《吉尼斯世界纪录大全2016游戏玩家版》的制作进度接近尾声，各种有趣的纪录也都已经逐步地被中文化，其中有不少纪录都是非常值得一提的，不过因为版面有限，本期《游戏之最》紧抓近期小岛秀夫制作人携著名的小岛组（Kojima Productions）离开Konami并作为独立公司自主经营的热点，来带大家看看“《潜龙谍影》系列”创造的有趣纪录。另外要提一下，《吉尼斯世界纪录大全2016游戏玩家版》已经到了制作的末期，相信很快就会和大家见面，请记得关注我们的官方微店和微信还有微博，预订消息随时会公布哦！

《潜龙谍影》游戏之最

其实严格来说，《潜龙谍影》这个译名只是针对于“《Metal Gear Solid》系列”，而整个系列从起源和总称上来说应该是用《Metal Gear》来去概括。然而相比起《Metal Gear Solid》，《Metal Gear》因为相关作品诞生时间较早，在国内的译名也非常不统一，《合金装备》这个经常被用于《Metal Gear Solid》上的译名也有被用在《Metal Gear》上，而在台湾地区则是《Metal Gear》曾被冠以《潜龙谍影》或《燃烧战车》的译名，在本文里我们干脆遵照大家最熟悉的译名，直接把“《Metal Gear》系列”总称为“《潜龙谍影》系列”，单独的《Metal Gear》译名则按照首批出货已经被大卖一空的《潜龙谍影V 幻痛 终极档案》中的翻译，写为《金属齿轮》。而无论是《潜龙谍影》还是《金属齿轮》，它们都与小岛秀夫有着紧密的关联，所以下文所记载的纪录，也可以被视为是小岛制作人创造出的世界纪录。在这段简介的最后，我们也衷心祝愿并期盼着小岛秀夫与他的小岛组，能够在新的合作伙伴索尼的帮助下，创造出一个新的世界纪录级别作品来！



最长的游戏过场动画&最长的游戏结局动画

小岛制作人对于电影行业的热爱被注入到了他的每一部作品当中，而“《潜龙谍影》系列”则是体现得最为明显的一部，各种长度惊人而且表演张力十足的过场动画是“《MGS》系列”的标志性元素，随着主机性能的进化，小岛制作人的才华和想象力也被进一步地释放，到了《潜龙谍影 爱国者之枪》当中则到达了一个新的顶峰，这款作品不但靠着长达27分钟的过场动画打破了**“最长的游戏过场动画”**的纪录，其结局动画更是长达1小时9分4秒，毫无疑问是**“最长的游戏结局动画”**称号最实至名归的保持者。

最畅销的潜行游戏&最畅销的潜行游戏系列

哪怕是在游戏进入到次世代的今天，以潜行作为游戏主题的作品和系列其实也并不多，而要说到其中最有名的，除了育碧曾经名动一时的《分裂细胞》和号称潜行游戏却不时让主角一个打十个的《刺客信条》，也只有“《潜龙谍影》系列”能够称得上是认知度极高的国际品牌。事实上，“《MGS》系列”也囊括了**“最畅销的潜行游戏”**和**“最畅销的潜行游戏系列”**两大称号，前者是由《潜龙谍影2 自由之子》拿下，它在PS2上截止到2015年4月8日，销售了足足605万套。而包括《潜龙谍影》和《金属齿轮》在内的所有作品共计销量达到了3,675万，不要说潜行游戏类别，就算放在游戏界当中也是一览众山小啊。

登场BOSS最多的《潜龙谍影》游戏

创造令人印象深刻的BOSS战是小岛秀夫的一手绝活，其中经典如心理螳螂的换手柄插口，还有和末日者的战斗中可以通过调系统时钟让其老死等等，当然也少不了和各种“金属齿轮”（Metal Gear）作战，和“霸王”（Rex）、“海魔鬼”（Ray）还有乍得人猿（Sahelanthropus）之间的战斗都令人难忘。那么在系列当中BOSS数量最多的是哪一作？目前这个称号由《金属齿轮2 索利德·斯内克》保持，在本作中共有11个BOSS登场，其中不乏灰狐和大首领这样的经典角色。

最快通关《潜龙谍影崛起 复仇》

《潜龙谍影 崛起》原本是系列的异色外传，不过强调动作要素的特点似乎和小岛组一贯的开发手法有着本质上的差异，从而导致了本作的难产，而在开发方换成了以动作游戏而闻名的白金并更名《潜龙谍影崛起 复仇》后，游戏终于走上了高速开发通道，火速上市并成为了一款爽快感十足的优秀动作游戏，并且保持着白金作品一贯的挑战性。因此它也成为了达人玩家大显身手的目标，在2013年8月19日，玩家“General_Beatrix”用快得不可思议的50分44秒在电光火石之间就打通了《潜龙谍影崛起 复仇》“NewGame+”模式的“Hard”难度。如果读者中有达人高手们觉得这个成绩还有压缩的空间，就要快快考虑一下是不是该报名参加相关的**吉尼斯世界纪录称号**挑战了！相关的申请流程已经刊载在《游戏机实用技术》总384期的《游戏之最》栏目中，在即将上市的《吉尼斯世界纪录大全2016游戏玩家版》中亦有收录。



一个大玩家的自我修养

玩家是怎样的一群人？
如今"玩家"这个词在实际生活的使用中已经没有门槛。在提到一款游戏的用户或者潜在用户时，在提到任何一个玩游戏的人时，都能使用玩家这个词。
但有了这个"家"字，总感觉这应该是个有点优势的群体，玩家，似乎应该玩得好一点，玩得精一点，玩得特别一点。
下面我们要讲述的这个人，也许称得上一名"玩家"。


■射箭成为了刘亮的新爱好。

刘亮就对身边人玩的东西似乎有些小小的不满意。他和我们说，他觉得很多朋友玩的东西都太单调了。

我问，他们玩什么呢？

吃饭喝酒，都市夜生活，仅此而已。这些活动没什么问题，但是生活中还有很多别的好玩的东西值得投入精力。我觉得应该多去探索挖掘，多发现自己的爱好，让娱乐变得更丰富，更多样化。不要所有人一闲下来就是吃饭喝酒。

我问：那你玩什么呢？

他把我们一行人带到院子里。拔出一根棍子。

我想，这是什么？

下一刻，棒子烧成铁红，浓烟滚滚，红光闪得人睁不开眼。此时我们仿佛看见了《勇闯夺命岛》中，尼古拉斯·凯奇无力地双膝跪下，挥舞着手中的信号棒。又仿佛看见了劳拉·克劳馥在西伯利亚的雪原，进入洞窟时手中划出的的那一线明亮。如果说我们眼前的这一幕和电影、游戏中常常出现的相似画面有什么区别的话，那就是用肉眼看一根烟火信号棒，比看电影中的要伤眼得多。



燃烧信号棒利用燃烧药剂的氧化反应放出明亮的光，在军事和民用领域都有重要作用。刘亮手中这根红色的，在民用领域一般用于海事求救。我眨着干涩的眼睛，用手微微挡着光，顿时觉得他的话有了说服力。玩这个比吃饭喝酒夜生活有意思多了。

[真·军事宅]

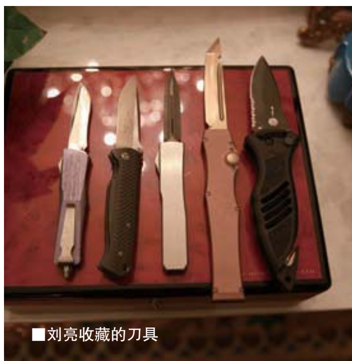
刘亮现在是国内一家游戏企业的掌门人。在进入互联网领域之前，他是一位军人，曾获集体二等功一次，个人三等功一次，优秀士兵两次。对军事的热爱从那时似乎就扎下了根，也无怪乎他对烟火信号棒这类军品如此感兴趣。

除了信号棒之外，他的军事收藏品还有很多。讲起这些“玩具”各自的原理和特点，刘亮如数家珍滔滔不绝。各种夜视仪的成像方式和优劣、直跳和侧跳弹簧刀的区别、烟火信号棒的燃烧时间等等等等。也许他不是某一个领域的专家，但仅仅针对自己的兴趣而非职业，能够掌握如此大量种类繁杂的知识，也令人印象深刻。何况，他还把这些实物都买到了手里。

我们在户外试用了他的微光夜视仪和被动红外热成像夜视仪。微光夜视仪至少要有六分之一的月光才能清楚看见物体，被动红外热成像夜视仪依靠物体自身的红外特征实现夜视功能。我们一边听着刘亮做出如上讲解，一边试用手边的新奇玩意儿，为了试验热成像的效果轮流站到远处成为被观察的对象，同时讨论着《使命召唤》中出现的是哪一种夜视仪。我玩过不少《使命召唤》，但对各种夜视仪的区分却不是太清楚，也许是因为缺乏一种刨根问底的轴劲儿吧。

蔡司的防抖望远镜也令我感到陌生。这家大厂在光学设备的积淀远不止相机镜头这么简单，各类望远镜也是专业人士的爱用物。

演示刀具时，刘亮掩饰不住地兴奋起来。直跳弹簧刀、侧跳弹簧刀、蝴蝶刀他都操作熟练。谈到刀具的“操作”，也许有人认为有些夸大其词，但事实上，其中的一些刀具，如果不知道操作方法，人们很难将它们正确地开合，甚至可能因为误操作而受伤。


■刘亮收藏的刀具


■蔡司望远镜领衔的一众光学设备


■强击手套

这些军事或者准军事收藏品中，一双黑色的手套特别让我们喜欢。外观看起来很低调，除了在手指的各个关节处有一些黑色的凸起，和一般手套并没有什么不同，然而，这却是一双伤害极高的大杀器。手套的内衬柔软，戴上和一般的手套手感无异，但其中有坚硬的夹层，让你的拳头可以大力撞击。我们戴上手套试了一下，用戴着手套的手轻轻抵上自己的胸口，依然很疼。

[兵人世界]

兵人是一种按照实际比例微缩的真人模型。兵人的类型多种多样，其中包括各国军队、警察、明星和历史人物等等。在刘亮收藏的兵人当中有相当多的一部分都是军事题材的兵人。这些兵人全身关键可以自由活动，制作精细，面部表情栩栩如生。而且兵人的军服和各种武器装备全都以实物按 1/6 比例精加工而成，看起来十分逼真。这些衣帽鞋子和武器装备全部都是刘亮一件一件给兵人穿上的。他说自己一开始组装兵人需要足足半天时间，现在组装好一个兵人大概需要三个小时，这也是熟能生巧的过程。





作为一名退伍军人和军事爱好者，刘亮除了爱好军品，他还爱好收集各种兵人玩偶和模型。



■兵人收藏的一格

但他其实一开始也不能接受兵人。当初有个朋友给他介绍兵人这个概念的时候他还有些不屑："一个兵人的衣服都顶得上我买件衣服了，有这功夫给他们穿衣服还不如我自己买件穿上呢？"但他的朋友反驳他说："那你也不能天天穿着这些衣服吧（军装）？"刘亮后来一想，他朋友说的还真没错，于是就开始自己琢磨组装兵人了。

后来他不止涉猎军事题材的兵人，更多地收藏了很多影视和游戏类的兵人。从漫威的各种钢铁侠到 DC 漫画的蝙蝠侠及其各种周边，从《星球大战》到《终结者》，从马丁路德金到马龙·白兰度，从《潜龙谍影》里的雷电到《刺客信条 大革命》里的亚诺，我们见到了他收藏的各种各样的兵人和模型。其中最为引人注目的是一个举着双枪的等身大《终结者》T-800 机器人模型。最为昂贵的收藏价值高达 10 万，这是当初好莱坞电影拍摄时，为了确定角色造型制作的异形模型。此外还有些比较神秘的，比如中国电视剧制作人张纪中——这是爱好者自己 3D 打印的作品。



■微笑的张纪中





我问他是更享受收集这些兵人和模型的过程，还是更享受“玩”的过程，他回答是后者。

很多模型和兵人并不是大家想的那样，只需要买到就可以摆出来。更多的模型拿到之后都是一个个的零件的状态，需要玩家一步一步将其拼好。有些模型甚至只有一个头雕，需要他自己配上适合的身体、衣物和配件。刘亮有一个专门组装模型的工作台，工作台上堆放着各式各样的工具。在这个稍显混乱的工作台上，他装起了一个个或简单或复杂的模型，包括一个企业号航空母舰的模型，这大概花了他3个月时间。





而他的玩一款模型并不是以完成一个模型为终点，他愿意花上大量时间去摆弄它们。他喜欢把各个模型摆出原本存在于自己脑海里的故事，比如他让小丑家族把蝙蝠家族一网打尽，他让“小恶魔”提利昂·兰尼斯特坐上铁王座，让艾德·史塔克愤怒地站在旁边看着他。他还利用两套独立的模型，重现了电影《钢铁侠3》中斯塔克拖着战衣行走的那个镜头。而说到摆弄这些模型时，刘亮还拿出了一个不怎么起眼但全身可动的肌肉小人。这个小人在价格上可能远远低于之前我们提到的任何一个模型，但他说自己就是更愿意把这个小人摆弄出各种造型。



[用电影院玩游戏的人]

之所以称这里为私人电影院，是因为这是一个名副其实的影院，而绝不是一台投影仪加一块荧幕的私人放映厅。20:9 的透声银幕（大量音响直接摆在银幕后，保证声音从观看者正面传来）、4K 放映机、11.1 环绕顶级音响、防回声的打孔天花板设计。更加能让这个放映厅称之为电影院的特点是，这是一家与商业院线联网的影院。这意味着，在中国大陆上映的电影，都可以在这里同时看到拷贝。同期热映的大片，包括《火星救援》、《007》等，我们都在这里看到了形似一块移动电源的拷贝，有拷贝不代表可以播放，还得通过联网进行认证才行。同样地我们也在这里看到了大量蓝光影碟。



■影院：观众席



■私人影院用的电影拷贝



■一台开了光的20周年PS4

刘亮也是个电视游戏玩家，只是他不用电视玩电视游戏罢了，他在他的私人电影院玩。



■影院：银幕

因此，它与一般的电影院的影厅的区别主要在于，第一，这个影院不对外售票。第二，其实这个私人影院的成本比一般影院一个影厅的造价要高得多得多。第三，这个影厅只有五个座位。之前我听说过好莱坞导演昆汀·塔伦蒂诺有自己的电影院，他会在在这里享受他钟爱的 B 级片。从此之后，拥有一间自己的放映厅也成为了我的一个梦（huan）想（xiang）。

刘亮就在个电影院里玩游戏。我们看了《蝙蝠侠：阿克汉姆骑士》的演示，受到 20：9 银幕的影响，画面比例有些轻微的变形（当然我们相信这是可以通过设定调整的）外，效果真是太赞了。《阿克汉姆骑士》原本就是画面水平高电影感十足的一款游戏，配合卓越的画面和音响表现，让我们真的在游戏中获得了大片儿式的体验。当时我的感想是，不管什么游戏，只要让我用这套设备，我都愿意玩，哪怕是俄罗斯方块。

用来玩游戏的设备是一台 20 周年纪念版的 PS4。我们都见过这台主机，但没见过有人使用过。我们要不然是在展会上，隔着玻璃窗观赏它；要么是看看公司里还没拆封供起来的新机器。见到这台投入使用的 20 周年版 PS4，有一种微妙的庙堂之上的供奉物来到民间的错位感。

[手工的极致]

寄木细工，是日本箱根地区特产的一种传统工艺品。这是一种用木材天然色泽拼花而成的工艺品，在日本的江户时代盛行一时，至今已有200多年的历史。为了展现出精美的图案，一个寄木细工的成品通常会使用到多种颜色不同的木材，如漆木、胡桃木、莲香木、樱桃木等等。寄木细工的成品一般多是托盘、收纳盒、杯子这样的日常用品，但最让寄木细工声名远扬的一个应用当属秘密盒。这种盒子开启的方法十分巧妙，开盒者必须要按照步骤精确地按压或者提拉盒子某一部分才能够最终打开盒子。这种秘密盒步骤少的只需两步，而步骤多的则需要1500多步，其中机关之精巧令人称奇。和很多传统工艺一样，寄木细工也面临后继无人的窘境，目前在箱根地区只有100人左右在从事这种工艺品的制造。而如今也少有年轻人愿意学习和传承这种独特的传统工艺，所以谁都不知道寄木细工以及神奇的秘密盒还能存在多久。

人数不多的从业者以及手工制造的生产方式，让寄木细工很难成为一种大众化的爱好。然而，很难想象在寄木细工的爱好者当中，却有着一些来自海外，刘亮就是其中一个。

在他的寄木细工收藏中，有一个边长约一尺的正方体木盒尤其引人关注。这个木盒的每一面都有着多种木材拼接而成的精美花纹，看似每一面的花纹相同，然而仔细观察之后会发现每一面都略有不同。据刘亮介绍，这是世界上目前步骤最多的寄木细工秘密盒，打开它一共需要1536步，每一步都不能错。



■需要1536步才能打开的寄木细工盒

刘亮他自己第一次打开这个木盒一共花费了四个多小时。他说，这个盒子本身重量不轻，而且每个面都十分相似，如果拿在手里摆弄想打开它几乎是不可能的。于是他就想到用相机的三脚架把盒子固定，同时利用其它的一些额外工具帮助他在翻转盒子的同时让其不会掉落。即便是借助了工具，想要打开这样有上千个步骤的机关木盒也不是件容易的事。他在四个小时不断地提拉推动木盒之后，发现自己的两只手的手掌都被磨破了。

在他有一次复原这个秘密盒时还是错了一步，导致那次他并没有把盒子复原成功。但问题在于，后来他自己也不记得，自己到底是进行到了1536步中的哪一步。所以当我们看到这个秘密盒的时候，它并不是完全复原的状态。当他得知泰坦对于这类精巧机关十分有兴趣之后，刘亮就把将这个秘密盒复原的“浩大工程”托付给了泰坦。

从兵人到军事用品，在国内的受众群都算不上大。幸运的是，刘亮身边就有这样的一群志同道合的朋友。我们不禁感叹，有一群能在一起玩的小伙伴们实在太重要了。

刘亮很认真地说，玩的人再少，只要你开始玩，就能找到这群人。

他拿出一个打磨光滑做工精细的流线型金属制品，我们还没看清这东西的功用，他顺手一撵，就在玻璃制的茶几上旋转起来。这时我们才意识到，这是一个陀螺。

和刘亮一起玩陀螺的朋友，是一群来自日本的留学生。他们多少感染了一些日本人对于精密加工品的极致追求。陀螺虽小，难度很大，重量的均匀分布直接影响到旋转的时间。他们中的一些人，甚至自己使用车床，以打磨出让自己满意的陀螺，并在一起比赛，看谁的陀螺旋转的时间长。

对于这种精密陀螺，合适的旋转位置是一个特制的罐子。但即使在玻璃表面旋转，刘亮的这颗陀螺依然持续了三分钟时间以上。我们甚至打趣说，也许这个陀螺永远不会停下，而我们只是活在梦境之中。

“如果我不玩陀螺，就不会遇上这些人。但是我玩了，就一定会遇到。”刘亮说。

[玩家是一群什么样的人？]

刘亮不是个典型的玩家。而刘亮又是一个典型的玩家。诚然，他所投入的金钱不在大多数人的承受范围之内。但他的另一些特质，是每个玩家都拥有并引以为傲的。

比如，玩家是热爱的。他所做的一切都发自一种不需要理由的爱，一种高温的狂热，一种沉浸的痴迷，一种朝圣的崇敬。

比如，玩家是独立的。他唯一跟随的是自己的内心。他不会因为所有人都趋之若鹜而追随，也不会因为所有人都嗤之以鼻而排斥。他要玩的他想玩的他玩的，永远是自己选择的心头好。

比如，玩家是投入的。他不仅愿意投入金钱和时间，也愿意投入精力、智力。他可能为了一个道具而反复尝试一整夜，为了一个游戏或者爱好中的概念翻阅所有的网上资料查找。

再比如，玩家是勇敢的。他不怕孤独，不怕复杂，不怕困难。在自己的热爱面前，他愿意克服一切客观的不利。他敢于尝试陌生的领域、艰涩的领域，看起来似乎无法插足的领域。所有人都喜欢即下即玩的“宽门”，但一个玩家，他愿意走最窄的那道门，并走出一条宽阔的大道。在路的尽头，他总会这里找到和自己志同道合心意相通的战友——也许不多，但永远会有人在那里等你。

后话

在我们完成这次访问的一周之后，泰坦完成了他对秘密盒的复原。

在那一晚的深夜我们见到了他这样的一条朋友圈：“由寄木细工制作的秘密盒，品质上乘，重量惊人。通过公式和测量可以找到盒子当前的状态，我花了1469步还原，总计六七个小时。和第一次接触电子游戏一样，这是什么？怎么玩？怎么玩得更好？玩家永远有这份好奇心。”

玩家，也许大抵如此。





《重力异想世界》
剧情疑点探究

《重力异想世界 重制版》在2015年末终于登场，相信很多玩完这个版本的玩家会和当时打通PSV版的玩家一样，打完最终Boss的时候，看着结尾接连蹦出来的对话和画面，感觉完全不知道他们在说什么。

"重力公主"凯特最终联手"海黄蜂号"尤妮卡和"乌鸦"瑞雯击败了暴走的新型兵器。游戏到此就结束了?！剧情中还有这么多的疑问，在结局完全不就重力世界的设定作出解释还给玩家画剧情大饼?！其实事实并非如此，擅长惊悚游戏的制作人外山圭一郎，早已在各类细节中埋下剧情伏笔，明线与暗线交织着为玩家呈现了游戏中性格各异的角色与那谜一样的世界。

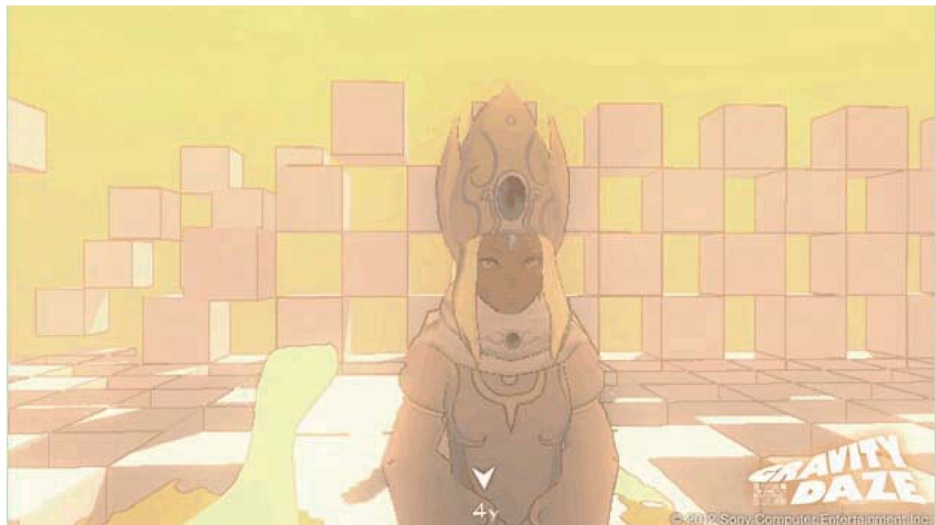
本文将以游戏中一系列关键词作为线索进行梳理，试图读解出故事背后的种种设定和真相。许多内容是根据对话内容或场景得出的推论，虽然并非是官方最终结论，确切的答案还需要在后续的周边或第二部中给出，但也算是抛砖引玉。当然如果你对这些推论有其他看法或者你的发现，欢迎通过VGtime的论坛和官博，还有UCG的官博、官方微信以及邮箱和大家分享。

公主

凯特的真正身分是什么？笔者认为，她应该是从上界掉落下来的公主。大家还记得游戏开头从高处掉落的苹果吗？正是这个苹果把视线引向了昏迷的凯特，坠落的苹果是不是借着童话中白雪公主与苹果的关系来隐喻凯特的来由呢？或许是，但仅仅是靠这个间接证据是不够的，笔者敢如此推断，当然是因为还有其他的理由可以让我们坚信，凯特一定是公主。



首先是时空旅人的妻子那拉，曾经说过在不同时空中见过一个和凯特很像的人，只不过气质感觉完全不一样，而且身着长袍，打扮像一个公主。其次在辛亚奈初次以"想象主"身分觉醒的章节中，探索凯特记忆的时候，我们的确在城堡中遇到了符合那拉描述的这样一位公主。既然凯特被称为重力公主，那么她的身分的确就应该是一位公主，所以或许她就是那拉口中的那位公主。关于这一点证据虽然看起来也很间接，但有玩家经过特别的角度对城堡中的公主截图后，发现了一个惊人的细节。



▲重要的事情说三编，这不是PS！这不是PS！这不是PS！而是一位玩PSV版的玩家经过特别的角度调整后进行的截图，可以发现公主的脸和凯特的外貌有着惊人的重合。

那拉说的故事

在时空旅人夫妇二人的对话中，我们还得到其他一些关于这个世界的信息。

那拉曾听过一个故事：曾经有个人曾沿着世界支柱爬到了顶端，发现在顶端是一个美丽的城堡，他在城堡中受到了盛情的款待，在过了好几年后才终于回到家中，但是奇怪的事情发生了，对于家人而言，男子离开的时间仅仅只有一天！关于柱子上的城市，他和身边的人说起来，都没人愿意相信，只认为是他在说梦话而已。

这个故事里传说中的城堡，是否就是凯特在记忆世界中见到的城堡呢？这又给凯特来自上界提供了一个证据，如果凯特是上界城堡的公主，那么她就是从上界坠落到哈克萨维的。但是她为什么会失去记忆？又为什么会坠落呢？这一点目前还是没有答案，所以希望在第二部中能看到解答。

不过这个故事中除了提到凯特可能的出身之地，还有还有一点耐人寻味，那就是男子离开家前后的时间差。





▲那拉与她的丈夫，一对再也无法相遇的恋人。

时间差

在凯特从下界回到哈克萨维后，有一点细节不知道大家是否注意到了。凯特在下界只是度过了短短的几天时间，但对于居民们她前去下界的时间竟然长达一年！从和居民们对话时的台词和城市发生的变化中我们都能感受到时间的巨大跨度。



▲游戏中凯特在得知自己已经离开一年之后也很惊讶。

在联系起那拉的故事，我们可以确定，上界、哈克萨维和下界之间的确存在着不同的时间流动

※ 本栏目文章仅代表作者个人观点。

速度。俗话说，天上一天地下一年。那么在这个世界却是相反的，时间的流动则是由下往上趋于递增。在下界中几天等于哈克萨维的一整年，如果再推算到上界，时间恐怕已经过去了好几年。

为什么会存在这样的差异呢？目前我们还不得而知，但可以肯定的是这样的设计似乎也在孩子王的妹妹——赛琪亚身上有所体现。

赛琪亚

一开始被视为反派的瑞雯在下界的行动中被洗白，成为了凯特的得力搭档。而且在下界的剧情中，我们更是了解到，瑞雯就是孩子王的妹妹——“赛琪亚”。被地下巨型奈维带走的瑞雯身上到底发生了什么？瑞雯又是如何与乌鸦相遇获得了能力呢？我们暂时不得而知。



▲自古红蓝出 CP。

但是瑞雯的年龄的确与下界孩子们形成了鲜明的对比，这也侧面证实了时间差所造成的影响。城市中有居民提到过，瑞雯是在车祸事件发生后从车祸地点再次出现的。而由于哈克萨维的时间流动比下界要快，所以瑞雯也从一个小孩成了一个少女。所以当她回到下界的时候自然也没人能认出她来了。

再者瑞雯从来都没有放弃拯救下界的伙伴们，而依剧情看来她寻求帮助的对象就是游戏中的腐败官员——德内利加。德内利加也利用了瑞雯这一点，用她的能力进行未知力量的研究，并命令瑞雯不得出手管被夺走的城市区域，这也是初期瑞雯之所以阻止凯特的原因。

德内利加

军队、海黄蜂号、阿德罗、秘密武器。这一切都是德内利加这位腐败官员在背后搞的鬼。随着剧情的展开，我们可以推断出“海黄蜂号”尤妮卡的研制就是对瑞雯研究后的产物。而军队方面我们也能从“军队篇”的 DLC 中了解到，除了保卫居民之外，捕捉奈维也是军队实施的作战



▲德内利加（右）与阿德罗（左）。

内容之一。而捕捉奈维，一是试图控制奈维，二则可能是给阿德罗研究秘密武器提供帮助。

在游戏的前半段，德内利加就一直试图通过各种政策手段拉原市长下马。而在凯特消失的一年时间里，德内利加成功上任市长，军人出身的他上任的第一步就是大力发展军事力量，“海黄蜂号”尤妮卡和“秘密武器”那那威就是他的研究成果。一味的武力压制也使得哈克萨维人心惶惶不得安宁。

到底那那威的暴走是故意为之还是意外之过？我们不得而知，在结尾的动画中，德内利加手心中也出现了导致艾可（学生妹）变异成奈维的红球，红球中更是显现了公主的轮廓。这一切又意味着什么呢？显然这也是制作人埋下的伏笔，所以玩家们很有希望能够在第二部中得到确切的解答。

黑色使者与艾里亚斯

通过剧情我们会了解到，黑猫与乌鸦这类的迷之生物被称为“黑色使者”，其中黑猫是凯特获得重力能力的来源。那么黑猫到底是什么来历呢？在第十九章的时候，复活的艾里亚斯对此有现身说法：黑猫本就是他的部下，但是背叛了他，这一定程度上解释了黑猫的身分，但还不能完整说明它到底是什么。黑猫的形态会在凯特发动能力时发生变化，一旦黑猫出现问题或是不在凯特身旁，凯特就失去了她的重力特技。但到底黑色使者们是什么呢？而在这一章中发生的一切到底是别人的托梦还是确有其事呢？

本章的结尾我们也看到了艾里亚斯脱下了面具的动作，而凯特则是一脸的诧异。他到底是何方神圣？我们只能作出以下的三种猜测：

①与在城堡中看到的公主相同，满脸的光芒，凯特什么都没看到所以被吓到了。

②也有玩家通过排除法推测，艾里亚斯是公主身边的人。

怀疑对象主要集中在阿德罗和孩子王两个人身上。阿德罗一脸的阴险狡诈，这是所有人对他的一致感觉，而且他既熟知奈维力量又制作了暴走的秘密武器。早在游戏前半程，艾里亚斯就曾站在疑似秘密武器（未完成）的球体上展现他的能力，所以他的身分就是阿德罗是一个比较合理的推论。但笔者我不赞同这一观点，主要是因为在第二十章凯特见识到阿德罗阴谋的时候，仍是一脸的诧异，不敢相信，而如果他就是艾里亚斯，凯特在见到他的真面目应该不至于太受震动。

而猜测是孩子王则是因为他是知道凯特在与大王的大战中能力全开的在场人之一，艾里亚斯在第十九章出现时就说是因为凯特的得意忘形，才导致黑猫快速成长而分散。那么艾里亚斯是否是因为知道凯特在下界与大王的一战才会说出这样的话来？如果是的话，那他是孩子王的可能性就变得颇高，同时也可以解释凯特在看到他真实身分后的反应。

③有没有可能其实艾里亚斯就是大王的化身呢？他不但衬衣领上和大王一样有蛇形标志，也一样有控制奈维的能力。但大王早在第十九章之前就被“海黄蜂号”尤尼卡解决了不是么？莫非他是像艾可妹子一样，靠奈维的红球变身么？

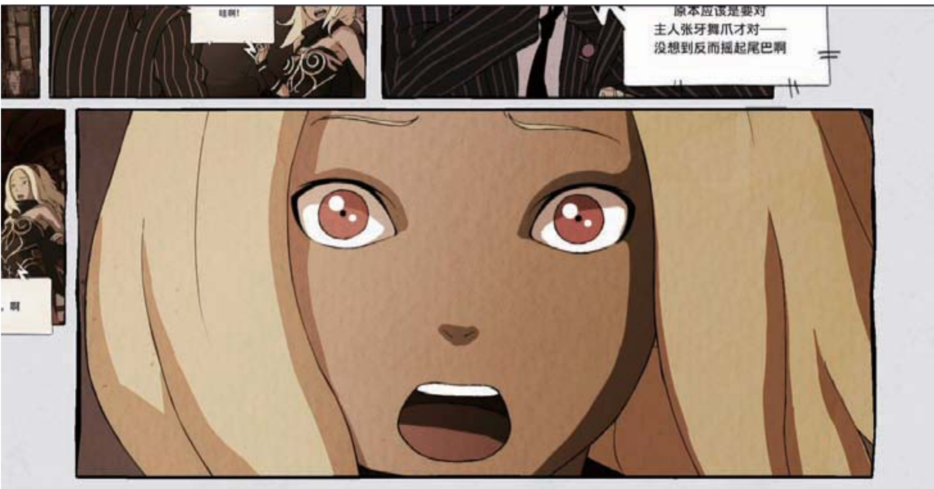
所以虽然推论是有了，但还是拜托第二部快出来给我们解释一下这到底是谁啊！

时空旅人

前文提到了游戏中作为收集要素而出现的时空旅人，那么笔者就顺便在这里为大家理顺一下发生在时空旅人夫妇间的故事吧。

辛格拉先生是一名从事重力研究工作的科学家，为了拯救这个不断下沉的世界而努力研究制造人工重力能量的途径。因为日以继夜地投入在工作中，让周围人都觉得辛格拉先生是个疯子，但他在妻子的支持下始终坚持着。可是妻子那拉却逐渐因丈夫痴迷于工作而感到寂寞和孤独，拯救世界在那拉眼里还不如幸福的生活实在。于是在辛格拉先生进行某次实验前，那拉对丈夫的实验仪器动了手脚，想以此阻止丈夫的研究。万万没想到的是，仪器的故障使得实验过程中发生了意外，造成了夫妇二人的空间扭曲，从此两人分隔两地，在时空中迷失。

其中，那拉夫人在对话中还曾透露了一些其他的信息。在不断的时空穿越中，那拉很确定的告诉凯特世界支柱不止哈克萨维这一条，虽然没有再进一步的说明，但相信这些是在为游戏第二



▲凯特可是被艾里亚斯的真实身分吓得不轻。

部埋下伏笔。

另外那拉从她母亲那听说过，那些被重力风暴卷走后又归来的人所描述的，在重力风暴里面的经历——感觉就像失去意识，感觉不到时间，而且被奇异的光芒包围。如果说，奈维抓小孩是为了找到“想象主”辛亚奈，那为何重力风暴要将城市的三个区域卷走呢？

两个神

“想象主”辛亚奈和“创造主”盖德，是在这个世界出现的两个神。从第一章凯特在奈维手里解救第一个孩子，再到巴士遇袭被困下界的孩子们，我们就可以发现，奈维的魔爪多是伸向孩子，由此推断，奈维的目标或许是在寻找同是孩子的“想象主”辛亚奈。“想象主”曾经说过，哈克萨维乃至这个世界都是辛亚奈的梦境的想象，“想象主”为了守护辛亚奈的梦境而存在，而凯特则是这个梦的结晶的一部分。虽然因为没有更进一步的说明，这个说法让人听着云里雾里，但这或许就是奈维追捕辛亚奈的原因。



▲想象主辛亚奈。

但既然有了“想象主”，那“创造主”盖德的职能又是什么呢？

作为最先登场的神，他引导凯特做了许多推动剧情发展的事。除此之外，游戏中没有给出其他关于盖德行为的解释了。在剧情中盖德也帮助了凯特守护城市，也许“创造主”也是守护辛亚奈梦境力量的一部分吧。



▲想象主辛亚奈。

另外我们还可以注意到一点，两个神都不能直接干涉梦境中的一切，“创造主”盖德只能借助凯特的力量找回被重力风暴卷走的城区，“想象主”也曾对席德说过“我来触及干涉的禁忌吧，我还必须守护这个梦”并拯救了凯特。在凯特探寻记忆的章节中，“想象主”也曾预言到了末尾灾难的发生，甚至准确给出了凯特遭到暗算的结果的画面。“你即将死去，你的敌人、朋友、城市、神明都会平等赴死”。





▲辛亚奈预知了凯特将会遭遇死亡，并主动干涉了结果

直至最后两个神明没有怎么相互交流，所以我们无从得知更多关于这个梦境以及他们本身的情报。

游戏的最末“想象主”提到了“觉醒”和“所有的结晶，原本的光辉”这个关键词句，其意义是什么？从盖德体内突然出现的方舟经历了什么？还有陷入昏迷的孩子们又怎么了？战乱后短暂和平之下，司令口中“告知灾厄者会由上方前来”又意味着发生什么？

还是那句老话，希望第二部的推出能给大家解惑吧。

结语

自本作PSV版发售后，这些剧情中的疑点和推论都反反复复地被玩家讨论过，有的被推翻，有的则已被证实。这样的后续探讨，或许就是外山圭一郎想要给玩家带来的游戏乐趣之一吧。而笔者我已经迫不及待地想要到系列第二部作品中去寻找这些疑问的答案了！

文：烧鸭　编：稀饭



你说怎么比
——中国玩家的两个《怪物猎人》

对于很多中国掌机玩家来说，"《怪物猎人》系列"有着独一无二的意义。

过去，当大家还住在学校宿舍，蒙着被子玩 PSP 的时候，记忆棒中留得最久的两个游戏，往往一个是《怪物猎人 P2G》，另一个则是《怪物猎人 P3》。一说起完全违反人体工学的"C 手"，就总是会有 PSP 玩家会心一笑。

后来，3DS 力压 PSV 成为新一代的王者，《怪物猎人 3G》、《怪物猎人 4》和《怪物猎人 4G》相继霸占上下两屏，让掌机玩家在这个手机游戏大行其道的时代，依旧可以找到核心的狩猎乐趣。

就在刚过去的 11 月底，"《怪物猎人》系列"的新作隆重登场。和过去相似，中国的玩家依然有着别样的苦恼，例如语言不通，正版难买，联机大姨妈，只是这次的苦涩捎带了一颗糖——



11 月 28 日，《怪物猎人 ×》在 3DS 上发售；就在前一天，11 月 27 日，企鹅的《怪物猎人 OL》抢闸内测，宣告不删档。

一时间有点风起云涌，一时间有点无所适从：这两个游戏名字都差不多，玩家该先去玩哪一个？



花开两支

真要我说，《怪物猎人 ×》和《怪物猎人 OL》虽然看上去同出一源，但内里的根本却实在大不一样。

《怪物猎人》X 是一个买断性收费的游戏，一次性掏出两三百块钱，甩出去就能终身畅玩，每一件稀有武器，每一种特殊道具，每一个强力怪物，都可以通过自己的努力逐一收入囊中或压在胯下。《Fami 通》有云，全任务完成大概 200~500 小时，全要素 + 全 DLC 需要约一年时间，妥妥的。当然，现在的核心玩家早已经不是《怪物猎人 P2G》时代的愣头青，这年头诱惑那么多，选择那么广，不少人哪怕每作《怪物猎人》都买，但玩的时间估计会逐渐下降——虽然嘛，我觉得这作《怪物猎人 ×》，我会玩得比前面的几作都要久。



至于《怪物猎人 OL》呢，这是一个免费游戏，用中国人的说法就是，这是一个游玩免费的网游，通过道具收费。相对的，《怪物猎人 ×》就是一个传统意义上的单机游戏，哪怕现在它直连日本服务器，



我这边用深圳电信还是一点都不卡。

凭良心说，做游戏的人都是要吃饭的，世界上没有免费的午餐，免费游玩的游戏道具收费，完全无可厚非。只是既然盈利手段是卖道具，那卖一般的时装、皮肤之类，除非玩家群体足够大，例如企鹅旗下的某 MOBA 巨作，否则确实很难成为一根粗壮的大腿。

要让玩家舍得花钱，那影响属性，影响 PVP，影响游戏平衡，乃至于影响游玩体验的道具就得推陈出新了。只是，《怪物猎人 OL》作为一款刚刚出炉的热门作品，同时也是企鹅家现在难得的端游大作，可能是因为收割的时机还没成熟，可能是因为深知公平的狩猎体验对这个 IP 的重要性，可能是因为有过太多大暴死的先例因此得谨小慎微，所以它虽然有着不少收费性道具，但基本都是摸着石头过河，多少留有一些余地。

例如，《怪物猎人 OL》卖特级烤肉，一个 1.4 元，提升耐力上限 50 点，并提升体力的自然恢复速度，持续时间 5 分钟；卖宗师砥石，一个 2.4 元，恢复武器锋利度，提高 30 会心率，持续时间 5 分钟；卖古龙精华，一个 2.8 元，可抵消一次致命伤害，并回复 50% 体力，持续时间 5 分钟；卖猫车券，一个 2.8 元，在猫车耗尽之后，可以召唤额外的猫车来继续战斗；卖缓释性生命粉尘，一个 5.8 元，产生一片区域，在其中的猎人可以缓慢恢复体力……这些道具总的来说都不算很贵，虽然一定程度上影响了平衡，但有技术的玩家还是可以一个不用，直接教土豪玩家什么叫猎人的尊严。

除此之外，对于中国网游声名远播，恶名昭彰的 +N 系统，《怪物猎人 OL》也不能免俗，卖出一种突破保护石，可保证突破失败之后，武器突破等级不会下降。只是，这个游戏中的武器突破并没有呈几何级数的数值成长，或者说前期并没有这样的趋势，有钱愿意弄的可以掷个锦上添花，经济适用型的可以讨个自娱自乐，暂时来说还算各取所需。

提了这么多，好像都是在说《怪物猎人 OL》没有其他免费游戏那么坑，唔，这么说在一定程度上也没错，不过摊开想想，有个情况还是十分微妙：这游戏，卖的道具貌似已经有点多。现阶段来说，对游戏平衡有影响的道具，都已经基本涉及到狩猎体验的方方面面，哪怕每一个方面都没有多大的提升，但长此以往，考虑到后续还得继续增加道具，甚至还会有营收上的压力，最终这个 RMB 玩家和普通玩家各得其所的局面，真的不会打破么？

这种对欲望可能无法收束的顾虑，足以让人清晰地意识到，《怪物猎人 OL》和《怪物猎

人 ×》，在制作诉求上就有着根本的区别：前者是通过上线后的运营来赚钱，玩家的游玩和厂商的盈利互为表里，谁都分不开谁；后者是通过一锤子买卖来赚钱，前期的广告营销和媒体评分相当重要，买卖发生在游玩之前，商业行为和游玩过程明确分开，哪怕后面要加入付费 DLC（这个系列之前还真没做过），也尽量不打扰到玩家的体验。

实事求是地说，这两种模式并没有优劣之分，只是适用于不同形式的游戏：随时可以通过加钱来获得更好的游戏体验，这个适合玩人际网络的社交型作品；尽量隔绝商业对内容的影响，这个适合提供单人体验，看故事玩挑战的沉浸式作品。这两类游戏哪怕元素接近相同，哪怕玩法大同小异，哪怕名字都一模一样，各自深入玩上几十到上百个小时，最后得出的结论肯定都是：它们是两类很难比较，甚至无法比较的游戏。

相煎太急

只是，人类毕竟是一种经常感性的动物，虽然严格的理性分析告诉我们，《怪物猎人 ×》和《怪物猎人 OL》没啥好比的，但无意识中，我们还是会隔三差五地比较一下。

《怪物猎人 OL》刚上的那几天，就有中国网友翻到日本论坛里，摘选了霓虹玩家对这个游戏的评价：“《怪物猎人》是一款必须把画面做得好看的游戏，不必局限于 3DS 版本啊”，“虽然是以前的内容，但是比本家要华丽数倍”，“由于太愤怒了，现在这个只当是与她相似的中国女孩版 AV”，“这个很容易做日文版吧”，“要努力学习中文”……大家都是基本集火在游戏画面上，当然也有弃暗投明的……

说到画面的话，不得不说，企鹅家的捏人系统，不管是不是有重复利用之嫌，确实是越



来越完善了。从过去代理的《剑灵》到自研的《天涯明月刀》，再到合作开发的《怪物猎人 OL》，企鹅游戏用别人的，改别人的，加上自己的，做自己的，最后捣弄出来的这套系统哪怕不是千锤百炼，至少也是历久弥新。因为外观确实美型，画面确实靓丽（哪怕有点油光），这两年企鹅家的端游，确实吸引了很多用户，包括以前耍其他游戏的，很少碰重度游戏的，以及只图个新鲜的，甚至只玩个捏人就算的那一些。

对照着来看，3DS 上的《怪物猎人 ×》虽然是正统的最新作，但在画面上确实没有太大的改进，哪怕是和过去的《怪物猎人 4G》或《怪物猎人 4》相比，也没有多少明显的提升。当然了，3DS 毕竟是一台掌机，一来要和现在的 PC 平台、主机平台比画面，那还不如刚开始就放弃，二来“《怪物猎人》系列”的玩法就摆在这里，画面什么的当然很重要，但究竟有多重要，大部分称得上粉丝的玩家心里都有个秤——只要过得去，基本就是买定离手。

可是，你说机能限制吧，你说重点不在这里吧，但人家有成百上千种捏人搭配，这边作为正统续作，是不是也可以多做一下表面功夫呢？对于“《怪物猎人》系列”这样的游戏，捏人确实是一个完全不重要的元素，但这个事实往往只有核心玩家才明白。许多抱着试一下心态的人，如果同时面对着《怪物猎人 ×》和《怪物猎人 OL》，那前半小时的体验，很可能是后者比较占优——捏人更好玩，画面更精致，引导教程更详尽，这个吸引力曲线确实比较平滑。

可能一些核心玩家，会对这种先声夺人的效果不以为然：以貌取人这种东西，现实生活中早就习惯了，别人冲着去犯傻，跟我有啥关系？但大家别忘了，对于一个已经有点年份的核心游戏系列，粉丝玩家每作必买固然是好，但放眼到未来，显然是吸引到一个全新的玩家来买续作，意义要来得更大。对于日本游戏来说，中国市场过去就是一片荒芜，现在也就多了一些绿洲，假如一个游戏系列的免费版本占领了不少的市场份额，那整个 IP 的热度自然会上升，但培养出来的却不一定是我们这样的用户。试想一下，如果免费版本有着数以千万计的玩家，其中一群土豪狠掷千金疯狂吹嘘，那我们引以为傲的那些个核心游戏，是否也会在情怀与利益之间做点妥协？

当然了，从现在的一些反馈来说，《怪物猎人 OL》前几十小时的体验，还是有着不少可以优化的地方。例如一个玩过《怪物猎人 2》的老玩家就表示，这游戏的手感就是差了那么一点，而这一点，刚好就是他对正统系列最为念念不忘的那部分。又例如我这



个专门用双刀洗脚的猎人，在PC上攻击的时候，总是有种打击位置偏右的触感，不管是平斩还是回旋斩都是如此。另外，整个游戏的战斗节奏似乎做了调整，刚开始时不易察觉，但打了几十把之后，就会觉得有的动作理应快一点，又有的动作理应慢一些。



最重要的是，这次不删档内测的《怪物猎人OL》，完全做好的内容并不算很多。尽管现下的中国网游都会逐步开放已有的内容，以免大家过快成功毕业导致流失，但除去这个运营手段不谈，现有的内容也不一定可以维持长时间的黏着。普通等级开放到40，HR基本依赖战斗场数，加上不安定环境，乱入，王立狩猎，千狩试炼，这些玩法都跑下来，我一个白天需要上班的朋友，现在也不用像刚开服的那几天一样忙碌了。从这一点来看，也不难理解为何这次不删档内测，《怪物猎人OL》已经更新了两次内容满载的大版本。现在企鹅手上还藏着掖着多少后续内容？他们是否足够维持到新内容开发完成？这段时间会不会仓促增加一些画虎不成反类犬的东西？这一切我们都不得而知。

《怪物猎人OL》究竟能够走出多远，现阶段的任何火爆现象都很难给出预测，但一次运营手段上的不慎可能就会造成严重的伤害。或许等一个季度之后，甚至半年、一年之后，时间才会给出明确的答案。

各走各路

提到后续的体验，《怪物猎人×》则延续了正传系列的风格，越是玩到后面就越有意思，越是反复咀嚼就越有味儿。我的双刀猎人现在已经刷完村任务，集会所下位也打了不少，如果不是因为经常加班，开荒的进度可以再快一些。事实上，虽然《怪物猎人×》的第一观感不会特别靓丽，但这一作的进化幅度还是相当巨大，不仅给每种武器都加入了四个狩猎风格，而且还增添了狩技系统，一种武器对应三个专有狩技，再加上七个共通的狩技，互相之间的搭配有着为数众多的可能。

从《怪物猎人3》开始，这个系列的发展思路就不再局限于增加怪物，增加装备，增加道具，而是想从狩猎的过程中下功夫。只是3代增加的海战并不算成功，后面就没了出场的机会。憋了一阵子，4代又提出了高低差攻击，从高处跳出攻击便有机会骑到怪物的背上，从而打出超大的硬直。从这个思路萌发开去，《怪物猎人×》将整个狩猎过程都立体化了，大家不再是一直给怪物洗脚，在空战模式下可以直接跳起来，找准位置打击怪物身上的其他部位。按照我的理解，这种全方位的打击系统是成功蜕变后的狩猎，明显加强了对节奏的调控与把握。不管是狩猎失败还是成功，《怪物猎人×》给予玩家的掌握感都是空前强烈的。



再者，这次《怪物猎人×》完全取消了亚种，一次给出了四种封面怪物，大型怪物总数超过半百，《怪物猎人》、《怪物猎人P2G》、《怪物猎人P3》的村庄悉数回归，既是对过去做出了致敬，也是对未来完成了累积。作为一个老猎人，面对如此厚道的内容，确实很难找到理由轻易放下3DS。

非要我比的话，我觉得《怪物猎人×》就像是一个是集系列大成的完全体，一方面有所突破，另一方面也兼顾情怀，不是说没有遗憾，但作为一个续作已经很好地完成了任务。而《怪物猎人OL》呢，这算是该系列IP下的一个新生儿，带着雄心尝试，带着野心运营，现在看来是一个有点坚持的半成品，至于未来能够长成怎样，还真得看亲生父母的态度和心情。

记得某著名汉化组发布《火焰之纹章 if》的汉化版时，写下了这么一段话："选择在这个时候发布，也是因为那个众人皆知的游戏已经出来了，如果再拖下去的话恐怕就要出大事、于是所有组员使出了浑身解数，各种爆肝爆人品，新人老人一起上，把这个耗时将近五个月的汉化给拿下了，皆大欢喜皆大欢喜。"

我相信他们说的，以及众人皆知的，还有能让我们会心一笑的，应该是本家的《怪物猎人×》。至于站在了巨人爸爸肩膀上的《怪物猎人OL》，想要自成一系，活出自己的范儿，那还得有很长的一段路要走。

文：浪燕陵　编：稀饭

读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来做客

读编往来通讯地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：ucg@ucg.cn

插图：木仙

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998



★重要的事情放在开头说，当大家看到这期杂志的时候，《吉尼斯世界纪录大全2016游戏玩家版》已经开始预购了，大家可以在微店上面第一时间订购，随后这本权威游戏纪录年鉴上市的时候我们就会第一时间发到你手中，记得去vd.ucg.cn下订哦！

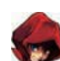
★另外虽然拿到杂志的时候节日已经过了，但还是要对大家说一声圣诞快乐，尤其是不少在国外的读者应该还在享受他们的黄金周假期，玩了什么正GAME记得要来信或在微博上@官博君分享一下，另外自然也要祝各位玩家读者们元旦快乐，新年合刊很快就要和大家见面了，有什么圣诞/新年愿望要对小编们说现在还来得及哦！

★最后还是要提醒一下大家，UCG游戏大赏2015仍然在火热进行中，本期继续有选票附送，记得填好后寄给我们，同时前往VGtime.com注册后通过网站指定页面和"游戏时光APP"进行网络投票也能获得抽奖机会，两个投票方式都有参与则中奖率翻倍，记得不要错过哦。



Email HYH：384期攻略特刊可以说是内容爆满啊，《COD黑色行动3》、《辐射4》、《古墓丽影崛起》、《星球大战 战斗前线》、《光环5》，这些大热的年末大作都挤在一期，小编们是拼命赶稿赶出来的吧，作为玩家是幸福的，不管喜欢的是哪种类型的游戏，一本UCG在手就一网打尽了！比较喜欢的文章是强作袭来《三起三落？ 劳拉的探索之旅》，这种文章挖掘系列发展史的方方面面，可读趣味性很强。读游戏《格林伍德见闻录》题头的"本文内容全程严重剧透"字样，建议以后做类似的题材要把该字体尽量放大而且要刺眼醒目。

为啥本期这么迟才回信呢，因为同时期的《PLAYSTATION专门志VOL.1》看完也要花不少时间啊，又因为没有回信地址什么的，也一并在这说好了。我是看见封面的"国行PLAYSTATION全攻略"才毫不犹豫入手的，质疑的部分是第19页，几乎所有的套装PS4都是手柄X2的。为什么我的套装版本都是单个手柄的？还是说送的手柄是另外包装的？还有33页和35页的PS4中文游戏列表和PSV中文游戏列表整理得很好，但若能标注清楚是繁体还是简体中文就更完美了。



非常感谢您的支持和意见。至于《PLAYSTATION专门志》的问题我看了一下，19页介绍的主要是一些特殊的限定版机器，比如"国行纪念版"和"《FF12》同捆套装"等，标配的套装手柄一般只有一个，这点在18页的列表里面"包装清单（硬件）"也有注明。

编辑部游戏风向标

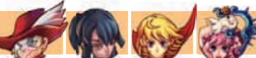
Nitro+爆破者 少女们的无尽决斗｜5人



该有的角色都齐了，但为什么我总觉得好像漏了谁。

——宇宙人玩了一个多星期之后才惊觉《魔法少女小圆》没有参战。

求生档案 天空的彼端｜4人



在迷宫中走的时候，总有一种在不停走回头路的错觉。

——乙太表示《求生档案 天空的彼端》中场景素材的重复利用度已经达到了惊人的地步。

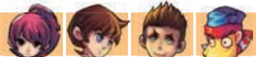
偶像大师Must Songs 红曲·蓝曲｜4人



原来当时《太鼓之达人V》里《偶像大师》的歌之所以少得可怜，是为了弄成大型DLC啊。

——玩了双版本的哪尼顿时明白了BNEI的阴谋。

JOJO的奇妙冒险 天堂之眼｜4人



在主菜单里看到SHOP时心里一惊，确认了半天，还真没有氪金选项，这才安心地开始游戏。

——这几天都会不受控制地发出“噢啦噢啦”怪叫声的胜负师。

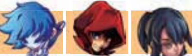
机动战士高达EXTREME VS-FORCE｜3人



不能和CPU自由对战，这是要闹哪样啊！

——乙太对游戏中的各种诡异设定愤怒不已。

奇迹少女祭｜3人



要是当年的《LoveLive！学园偶像祭》也能做成这样该有多好。

——对《奇迹少女祭》中出色的Live演出非常满意的哪尼如此感叹。

热情传说｜1人



Where is 药草～？（歌曲《苍穹》的调调）

——秋沙雨在《热情传说》深陷于药草收集之中不可自拔。

Email 東野魚：385期杂志总体感觉不错，封面有大白腿，还有UCG游戏大赏，也准备参与进来，希望能获奖。

上期的封面之争是《MH》大战《工作室》，最后是“萌豚”们的胜利！

宇宙人绝对黑箱操作了。

口胡，分明是公平投票的，你自己不也选了这个封面么。

那是因为一共就这两个，而且《MH》的候选图还不好看没法选，倒是“防卫过当3”的“美图”怎么去了末页，绝对是黑箱了吧。

想太多，我可是根据基本fa提供给大家选的。顺带一提本期封面大战《MH》二连败，这可也是大家选的哦。

Email 点兔：最近看到UCG微店的广告比较有趣，大部分都是《一拳超人》，不知这些广告是谁想出来的呢？想必一定是琦玉老师的真饭吧！

这些广告的创意大多都是胜负师的主意，真饭谈不上，但对这部动画自然是相当喜欢。编辑部的光头党为数众多，说到底还是原作质量太高。顺便我也是其中一员，强烈期待第二季！

Email AC-FU*K：买了这么多期的UCG，还是第一次提意见呢！当然，兴奋之余该说的还是得先说出来！384期的内容还是很厚道的，攻略透析得很全面，游戏文化部分非常棒，也是我最喜欢的一个栏目！每期都能让人长（开）姿（新）势（坑）。但是，我最不满的是每期基本都有错别字啊！作为一名文科生表示不能忍！不过就算是这样我还是会每期必买，因为我想看到你们的改正越做越好。话说回来这期的封二“神谷英树の忧郁”是谁P的啊？毫无违和感啊！够我笑一年了！年底最期（剁）待（手）的果然还是《奶排3》啊，唉，不说了，说多了肾疼……

如果读者大人你是买《奶排3》的最强版，请接受我最大的敬意，AND，如果是这样，你肾痛的原因我也大概有个概念了（笑）。

错别字的问题一直有赖读者大人们监督，改进是有的，不过这个事情是逆水行舟，稍一放松又有故态复萌的迹象，所以请读者大人们不要吝惜爱的板砖，看到就使劲拍吧！

我想起了《最后生还者》里乔尔的必杀三板砖……读者大人们求轻点！

楼上你还是用认真审稿来避祸比较实在啊！

Email 神罗的一个小兵：在拿到385期杂志后，首先给封面点个赞！“周五好时光”节目中，筒子君实力出镜，我回顾了一下小编寄语中筒子君的形象，这绝对是根据筒子君真人来设计的！这如同赛亚人第二形态头型和他真人实在太像了。说到大赏的话，我心目中的年度游戏是《巫师3》。因为以前玩过2代《国王刺客》后就对这个系列一直抱有好感。而且原先我也是WOWER，所以很容易就喜欢上了《巫师》中的世界观和剧情。

接着说下UCG中的内容吧！每次拿到杂志，我都是从后面先看起的。因为相较于攻略我更喜欢看人文地理方面的文化。但是自从有了饭老板的“一路向西”节目后，我发现杂志中除非是有展会，否则很少提及有关欧洲的文化。所以希望UCG以后能多提及有关欧洲方面的内容。最后说个题外话：UCG有宇宙（夫）人，VGtime有污离子。脑补了一下你们的办公室，那一定是满墙贴满绅士海报的地方。哦！那画面太美我真想看！

作为一个有条有理的编辑，你的内容我准备从后到前依次回答。首先编辑部是公共场所，肆意摆放羞羞的东西是绝对禁止的，而且有我们这些狼虎在，宇宙人又怎敢将他的私家珍藏暴露于众。至于欧洲文化这事，主要是考虑到欧洲局势不稳定，东欧太乱，西欧物价太高，所以我们一般不推荐玩家被他们的资本主义文化所腐蚀（我都瞎说了什么）。好吧，既然收到了读者的建议，这里会转达饭老板考虑做一些与欧洲相关的内容的。至于《巫师》中的世界观，感觉这种神话体系就和我国的西游记一样，人见人爱是必须的啊。最后来到最关键的部分，我自己也说过画师在没见过我本人的情况下，小编形象实在与我十分神似，那个好像猴子一样的感觉简直还原灵魂。至于发型，其实我五天之前头发还不是这样的，不过我经历了一次失败的美发之旅，于是和大家的初次见面就是这个样子啦。



■用事实说话，编辑部的绅士海报真的不多！（但绅士手办确实不少……）



视频关键帧——一期节目的诞生

主持人：林克斯

2015年的12月XX日，我，站在单位的楼顶，吹着楼上的凉风。趁着刚刚做完了一期《最上游》的隙间，忙里偷闲休息一下。节目的完成并不代表着工作的完成，相反，新的企划似乎已经如同暗流一样，在我的背后涌动……

"你小子躲在这里了啊"，果然，纱迦适时般地出现在了我的身后："刚刚出炉的《最上游》在网上的点击已经爆炸了，反响很强烈，上面表示要趁热打铁，新一期节目要开始投入制作了。"

"明明说好了连续三期后就收手，可三期之后又三期，就已经整整26期节目了老大！"面对着纱迦的要求，我不耐烦地说道。

"说好的做一期讨论游戏角色胸围的专题呢！"话刚说出口，我就被纱迦直接一砖撂倒，拖到了会议室……

在UCG编辑部的会议室中，所有小编们都已就位，准备就《最上游》的题材征集，展开激烈的讨论。

"今年的动漫改编游戏很多呢，要不要评点一下今年的动漫改编游戏佳作呢？"

"明年大作成堆啊，展望一下2016年的未发售游戏也可以啊。"

"要不要细数一下今年的雷作，博观众们一笑？"

……

"做欧派专题啊！"作为一名拥有坚定信念的视频制作者，刚刚在楼上的那些挫折，怎能让我退缩！

"好，这期专题就这么定了，下面我把稿子的任务按排名选项分配一下，大家抓紧时间来完成文案吧。"纱迦说道。很遗憾，我的美少女胸部计划依然没有达成，并且因为过于三俗的题材，导致直接被纱迦当场修正orz。



■视频小编们的视频工程文件，还请各位继续支持我们！

话说回来，小编们的工作效率还是很高的，基本上在半天以内，分派的稿子就被陆陆续续交到了纱迦的手里，并得到了整合和进一步的润色。纱迦将已经润色好的稿子直接发到了视频部，随后，视频部的小编们就开始进行两方面的着手准备。一方面要就稿子的内容开始搜集或录制视频素材，并制作节目的栏目包装；另一方面视频小编再确认稿子完全无误后，要将稿子发给UCG的在职配音们——拥有极高音域跨度的实力派声优BUG君，或者开口就是麻酥酥性感声线的小夜光，让他们进行配音。等配音的工作也完成后，正式的视频制作，也就要开始了。

拿到了配音的成品文件，视频素材整理完毕，栏目包装也都已导出。此后的几天时间里，就是剪辑软件全速运行的时候了。根据配音稿子，视频小编们将游戏素材一个个拖到了时间轴上，并对素材进行大范围的筛选和剪辑，尽全力将稿子所表达的内容用画面和配音来百分百呈现。经过一天的辛苦后，视频的基本内容也就创作出来了，此时再加上新鲜出炉的栏目包装和音频的混缩，一期最新的视频节目也就接近诞生了！

当视频成片被成功压制出后，各路小编都会集结起来，在审片室对节目进行详细的审阅，指出片子中出现的问题，并让视频小编进行修改。当所有问题都修改完成后，新一期的视频节目也算正式出炉了！视频小编们就开始把做好的成片上传至各大视频网站上，微博方面也会进行宣传，至于点击量如何，那就还要看各位观众老爷们对节目的认可度了……

P.S.，新一期的《最上游》制作完成了，我又站在了编辑部的楼顶，倚着栏杆，迎着微风，脑海中思考着如何将"游戏角色胸围"计划搬上日程……

（注：本次文章有夸张和恶搞的成分，但关于视频流程制作方面的内容句句属实，还请读者老爷们明鉴）



Email LATE–雷特：作为一个新的读者，第一次参加游戏大赏我的内心是激动的（其实是为了奖品去的），所以我为这次大赏设计了标语"Game for players"，不知道咋样，请小编们吐槽。作为一个北京的初三DOGE，因为天气原因，我们学校聚众吸"毒"，咳咳，雾霾红色预警，所以放假了。然而雾霾并不能阻止我蹭，哦不，去电玩店体验游戏。玩《正当防卫3》时，我开着坦克在大街上兜风，不小心开歪了撞到树上，结果，直线上升至天空，这时我的脑内播放起了BGM"旋转，跳跃，我闭着眼，真相看不见，你醉了没"。电玩店的老板刚好出现，他看着排行榜激动地说："小伙子，你帮我完成了一个第一名，这次算你免费。"（好像是车离地面有多少米，我刷出了5KM，排行榜第一）.还有一次，我开车不小心把一辆车撞了，结果他就飞远了，我感觉我们可以录一期节目《走进不科学》。

明年一月要发售的游戏好少，所以我推荐一款游戏。它，结合了多款小游戏，它只要在特定的时间开启就有无数人玩耍，它，事实上是最难的游戏，只有百分之八的人通关，它就是大名鼎鼎的游戏《中国铁路订票验证码》。



想我当年作为读者的整个十年间，也是年年不落地参加了游戏大赏的抽奖，然而至今我所有的主机还是自己买的，连个纪念T恤也没落着。所以冲着奖品来的目的很真实，然而残酷的现实更加真实，不过好在如今抽奖双管齐下，获奖概率倒是增加了不少，记得网络和邮寄选票都要参加哦。不过如果今年你还是没有中奖的话，就当做我们众编希望你中考大胜的祝福吧。

至于雾霾这事，身为一个北方人我相比不少编辑部内的同事可能更有感触，开玩笑归开玩笑，还是要注意呼吸道健康。另外过年回家的话，我也一定要起个大早看看清晨跳广场舞的大妈是否真的如网络图片一样。

最后，其实相比其他的沙箱游戏，我告诉你《正当防卫3》的BUG并不多你信不信，不过像你这样无端端就刷出5KM记录的人，让我等如何超越啊。春运买票这事，我已经被调教得秒速通关验证题目了，不说了过完年回编辑部的票还没刷到，我接着去看图找不同去了。



Email 见习高达驾驶员：您好，我是今年才刚刚入坑的油炒饭，请问贵刊这个2015年游戏大赏的投票回函单可以同一个人寄出多张增加中奖率么？



当然没问题啦，记得之前还有读者连入10本来拉高人品呢！除了杂志附赠的回函单以外，大家还可以前往游戏时光的官网（vgtime.com）进行网络投票，将投票结果分享到其他平台还可以增加中奖几率哦！

Email 865623732：《星战》完全没法入坑啊！饭老板夏天那件衣服上的一句“I am your father”就全部剧透了！六部看下来感觉毫无悬念，怎么办啊怎么办？希望EP7有点新反转，比如凯洛·伦其实就是卢克？

鉴于衣服上那句“我是你爹”没头没尾的，读者大人你这都能猜出来，可见推理能力没有S也是AA级别，就《星战》那种三岁小孩都能看得懂的剧情，如何能对你产生悬念，所以还是请见怪莫怪吧。

同样看完了六部曲的我，对于读者大人这个猜测，只能作出的回应是：“嘘……”。

楼上你想静静？

你才想静静！

我是想静静啊！

你们都给我静静！

饭老板你太贪心了，一个还不够么！

Email simon：《辐射4》的攻略我是期待了好久，可是不实用啊。AP和VAST等菜单上有，perk在游戏上也可以看到，对于我来说就是了解了后面的剧情而已。《辐射4》不适合这种形式的攻略。我认为应该有这些：全流派加点和perk详解，良性BUG总结，BOSS打法和难点支线攻略，如何秒杀一只传奇死亡爪，老冰棍教你谈恋爱，我的世界——工房，武器特效及改造详解，防具特效及改造大全……好像混进了什么奇怪的东西，算了。希望UCG能不拘一格，做出更实用的攻略。

回头一想，读者大人说得也有道理，毕竟这次《辐射4》是中文版，一些基础性的内容游戏当中是看得到的，攻略里重写一遍似乎的确价值不大，不过这次《辐射4》的中文翻译水准简直不敢恭维，光是Perk里把Strong back翻译成“壮壮·贝克”就把我吓得人仰马翻，更不用提各种名称翻译错误了，所以负责人三日月童鞋和大家仔细商量之后，决定还是用传统的攻略做法来确保万无一失，免得读者大人被翻译误导。

这次也实在是特殊情况，要是日后遇到翻译水准像是《GTA5》这样的作品，那我们大家的确也是应该改一下攻略制作的思路了，毕竟随着我们游戏市场的开放，中文游戏也越来越多，原有的攻略写作格式难免就显得有点老旧了，与时俱进也是我们的目标，各位读者大人不妨像是simon读者一样给我们多一点攻略制作上的建议和意见，帮助我们做得更好。



Email 温州KFC：现在的游戏开发商都怎么了，先是SE的《尼尔 人造人》女主角2B受到一定伤害裙子下摆会被取下来，接着这期说《死或生 极限沙滩排球3》里肩带会脱落，他们以为这样我就会买吗？哥是个注重内涵和文化的人，话说他们会不会像《猎天使魔女2》那样出写真集呢？小编们有了消息拜托一定要通知我啊，我不会买的！

放心，如果真有那么一天，到时候编辑部的绅士们一定会用各种必须受到批判的写真集照片，来全力阻止你购买的！

Email PP おうびんぜ：我有个PS4上的游戏安装问题想请教一下。我之前是有光盘版的《血源诅咒》，游戏也白金了，现在又买了《老猎人》的光盘版。两个游戏都更新到了最新1.08版，可是为什么两个游戏分别在游戏选单选择继续之后弹出对话框分别是《血源诅咒》“尚未找到bloodborne:The old hunters下载内容。必须重新下载此内容才能使用此存档。”《血源诅咒 老猎人》是“游戏安装尚未完成。无法载入存档”。这就奇怪了，我两张游戏碟都安装了还都更新到了最新版本了，为什么会出现这样的情况？还请小编能帮忙解决一下，有解决办法的话还请能详细的一个步骤一个步骤的告诉我怎么解决，非常感谢了。

这个问题貌似只会在《老猎人》的光盘版里出现，原因及解决方法有几个：1. 可能是因为游戏其实还没安装完（《老猎人》部分），光驱不再响的时候就意味着安装完成。（当然，从读者你的情况来看，这个并不适用）2. 利用U盘或者网络备份你现在的存档（重要），然后开始新游戏，到达第一个提灯后保存并退出游戏，之后再次载入自己的旧存档即可。

Email 金欣：喜欢384期的《古墓丽影 崛起》的游戏攻略，这游戏全程中文汉字中文配音，而且还分大陆配音和台湾配音，简直太棒了，有生以来中文游戏体验中最到位的一款游戏，可惜却不是最喜欢的作品。“《神秘海域》系列”是我的最爱，很是期待索尼能把中文配音也上升到一个全新的境界！

可能是因为国内声优的演出习惯不同还是其他原因，其实《古墓丽影 崛起》的配音我第一次听时还是觉得挺出戏的，总觉得声优们演出力度过大。换作《神秘海域4》最新作的话感觉大概是——内森：“哥哥！？”山姆：“是我啊，我的弟弟。来！给哥哥我一个久违的拥抱！”

Email lihovah：我想请问一下小编们，现在淘宝上卖的Xbox Live 100美元的礼品卡才400块左右，比起100美元的原价相当于打了6折多，为何会这么便宜？会不会是黑卡呢？前几天我没忍住诱惑买了一张，确实充进去了100美元，不过一直怕它是黑卡，如果是黑卡会被BAN吗？如果不是又为何会这么便宜？

如果不是对方做善事或者白捡的，这个价格肯定是有问题的。会不会BAN不好说，只能告诉你，之前有过被BAN的先例。你既然已经充进去了，那就正常使用吧，活在当下！

Email Kelvin Ma：我可以在你们这里订阅明年的《游戏机实用技术》吗？怎么订阅方法？包括价格？谢谢！

正确的全年订阅方式是进入我们的微店（vd.ucg.cn），在里面找到“订阅全年”的商品，点击购买并支付459元后，就可以安心等着每期UCG直接由快递送来了。记得明年到期了再续订哦！如果发现自己找不到商品，可以参考下图中的商品截图来寻找。


Email 三 3 叁：今年（我指 2016 年初）的春节合刊应该快到了吧？不知什么时候上市呢？本人目前在外地读大学，如果回家的话听说很难买到杂志了。春节期间快递估计也会停个七七八八，很担心过年期间看不到啊！


由于春运的关系，2016 年春节合刊将在 1 月中旬推出，距离春节差不多有 20 天时间，相信各位是来得及买的。另外也可以在官网、微店、淘宝去购买，动作要快哦！


Email 恩格污恩：又到一年一度的游戏大赏，今年我一定要中奖，定要中奖，要中奖，中奖，奖！不是主机大奖也无所谓啊，给个二、三等奖也好啊，也让我有一些参与感嘛~。我这个人平时是几乎不会中奖的那种，UCG 能不能给我一点希望！


关于中奖这事，我们也十分希望大家能够全部中大奖啊，人手一台主机高高兴兴过大年，当然从活动资金来考虑，这一点肯定只能作为永恒的遗憾了。不过今天邮件能上杂志，搞不好大赏里真的能中奖也说不定哦，至少证明了编辑部确实收到了你们的来信。其实这次抽奖我也参加了，因为今年来编辑部前家里还预定了一年份的杂志，大赏抽奖我已经吩咐家人邮寄选票了，其实我们是敌人啊，不过你可以放心，筒子君我这辈子一直是中奖绝缘体就是了。


Email Helene：12 月最令人兴奋的新闻当属小岛工作室与索尼合作开发独占游戏了。原本小岛监督和 Konami 决裂后我还多少有点担心监督的出路，毕竟挺多游戏制作人独立出来后都混得不是特别好（比如硫酸脸），但有了索尼护航就安枕无忧了。担心嘛，其实还是有一些的，这个独占游戏啥时候能发售呢？不要一拖 3、4 年才好啊！还有还有，小岛组那个新 LOGO 真是帅爆了！


就我个人猜测，小岛也许在转为 Konami 的合同工后就开始考虑下一步的计划，建立工作室以及与索尼合作也许都是已经计划了很久的，只是碍于合同的关系没法公开。不过虽然早就想到过小岛会自己成立工作室，并且优先为索尼开发游戏，我在得知这一消息的时候还是非常激动的。毕竟，虽然可能再也玩不到小岛工作室的《潜龙谍影》新作了，但是新工作室的新企划还是让玩家们有了点盼头。


Email 恶 & 魔☆猎手 @：我表示对在阿富汗捡垃圾或者波士顿捡垃圾都不太感兴趣，所以直到明年 3 月才有要入的游戏，《神秘海域 4》、《死或生 极限沙滩排球 3》加上 7 月的《初音未来 歌姬计划 X》，这几个月不用吃泡面简直高兴地飞起来了！话说最近有说 PS4 破解的消息，小编们怎么看呢？最后，小编们刷白金的时候注意身体啊。自从上次看到胜负师的 500 白截图，我的内心是崩溃的……


现在看到破解的消息，除了在内心里赞叹一下黑客的技术外，已经很难有别的想法了。盗版游戏自然是不做考虑了，即便是自制软件，其实现在各种各样的硬件用起来远比 PS4 要方便许多，还是让它安安静静地做一个称职的游戏主机吧。


Email 北京市 张易雄：双十一时买了一辆电动车，花了 2100 元，省了 300 多块。正美着呢，放在家门口楼道里，买后第三天早上就被偷了，真成了《GTA5》的世界了……所以我的《GTA5》后来也没刷白金……


兄弟，把车子就这样放在楼道，你的心也是够大的。然而，即便是《GTA5》完美的我，在游戏里从来都不会正眼看这种小儿科，果断超跑走起啊！赶紧努力工作，再买个超跑放楼下，信我，没人敢偷。

目指“破烂王”

插图：木仙










Email 姆 Q 吾の妻：自从《辐射 4》发售之后 B 站上出现一大波父亲沉迷捡垃圾的视频，话说编辑部有多少人已经沉迷捡垃圾了？我最近零用钱都用来买轻小说了，然后就没能体验一下捡垃圾的乐趣。


别的小编我不知道，我是不捡垃圾的，游戏里我就顾着撩妹（喂）。


不过有人已经将人生目标制定为了“成为破烂王的男人”！


这话说出来总觉得哪里好像不太对？


并没有！


Email ツ独づ枫：小编们好，最近我遇到问题了。刚买的 X1 港版创建好账号后玩《士官长合集》，2 天后再玩提示我无法获取最新保存数据怎么回事？在买机器的店家里联网就好的，可以获取保存数据，回来就不行了，朋友的账号也直接能联网并且可以获得保存数据。求解！还有《星球大战 战斗前线》能本地 2 人合作么？看 384 期杂志里同时玩游戏最多的是饭老板，饭老板的精力好旺盛。


X1 出现存档同步这种情况的原因，是因为你用相同的账号在别人的机器上登陆并游玩相同游戏，导致云端存档与该机器的本地存档不同步，这样一来你回到原来的机器上联网游玩相同的游戏时，就要再次与云端的数据进行同步，如果游戏的存档较大再加上网络不好的话，很容易出现存档同步失败的情况，所以还是尽量只在本地机器上游玩吧。另外《星球大战 战场前线》是可以进行本地双人合作的，战役生存模式均可。


Email 石头酱：一工作了就被家里催找对象结婚，可是工作单位并没有能谈得来的女孩，她们看我玩掌机游戏还觉得我幼稚呢，还不如自己一个人来得自在。被逼急了就说已经找了个女朋友，姓南，名叫小鸟。我妈一愣，说这名字挺个性的呀，我呵呵干笑。紧接着她就说，春节时带回来给我和你爸看看吧。求问各位小编，我现在该怎么继续把谎话编下去……


这么巧，我的女朋友认识你的女朋友哦，她叫西木野真姬。


楼上这位没救了。


我这不是顺着读者的意思回应一下嘛，不过话说回来，9 个小姐姐是很迷人没错，不过还是要认清现实才行，还是别想着怎么继续圆谎了。

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期奖品

大奖

PS4国行游戏《重力异想世界 重制版》1张

钥匙形状挂饰1个





381 期奖品

大奖：PS4 主机造型卡片收纳盒 主机专辑 4 本

手提袋得主：

835859421@qq.com 疾风之翼

专辑得主

805076188@qq.com 晓♀沫

yjr2009@vip.qq.com JoyYim

1170235960@qq.com 红叶青山

1589472221@qq.com LATE- 雷特



1. 你对本期杂志的评价如何？
2. 你怎样度过了今年的"双 12"与圣诞节？

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2016 年 1 月 20 日，以发件日为准。

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 2 元，满 28 元即可快递包邮！"



淘宝动漫游书店 acgbook.com



官网在线购书频道 b.ucg.cn



UCG 口袋微店 vd.ucg.cn

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000



Email 独步青云：说来"《怪物猎人》系列"从 2004 年推出至今也发售了十几部了，现在也算是狩猎游戏 No.1 了。不知道小编们之中有多少老猎人？都是从哪一作入坑的呢？又最喜欢哪一部《MH》？我的话最喜欢《MH3G》，倒不是对系统啦怪物啦有什么特殊好感，而且那时候在大学住宿，每天晚上都能和同宿舍的同学们一起狩猎到很晚，留下了很多美好的充满"基情"的回忆。



我过了 30 岁生日之后算是年龄和资历双老的猎人了，入坑应该是 PS2 的《怪物猎人 2 Dos》，然而直至今天我还是觉得右摇杆发动攻击的操作太邪道了一点，当时被当场吓退（Wii 的《MH3 tri》体感操作再让我退了一次），随后则完全沦陷在横竖看操作性和按键合理度都要高不少的《MHP2》当中，一路玩了下来，除了《MH3 tri》实在玩不来而《MH4G》因故错过外，基本一作不漏，连《猫猫村》也玩了好一会儿。不过个人最喜欢的系列作品有两个，一个是《MHP2G》，因为当时没有任何人可以联机，所以全部集会所 G 级都是一个人打，这对老猎人来说倒也算平常，但当时我还是只有 200 多小时经验的半熟猎人，打着是有种挑战自我极限的快感。另外一个自然是《MH4》，当时游戏首次加入自带的联网对战功能（如果没记错的话），和掌机王的乌冬、《模魂志》的编辑们以及八老师等新老猎人们联机打得不亦乐乎，算是彻底体验了这款游戏最为核心的乐趣。可惜的是，之后因为工作内容的变化，再也没找到这样的机会了，这次《MHX》看样子也是一个人打到底的节奏，苦啊哭啊！



我是《MHP2G》才入坑的，记得当时还经历了玩 5 分钟—删除—玩 5 分钟—删除—终于耐着性子玩下去的过程，玩得深入之后便再也停不下来了。我个人还蛮喜欢这次的《怪物猎人 ×》，尤其是蹦蹦跳跳的空战风格。



我第一次接触该系列是 PS2 上的第一作，记得当时好像还是用右摇杆控制武器攻击的，之前也是在 UCG 的光盘中看过了本作的影像，那段"大剑猎人齐拔刀、重弩列阵对火龙"的画面至今我还记忆犹新。然而由于那时候自己看不懂日文，进入游戏后连怎么出村都不知道，摸索了半天误打误撞的出去后，完全裸装的我提着片手就跟食草龙死磕，没想到竟然把刀给砍断了（当时完全不知道要磨刀什么的），最后没有武器的我遇到了一只蚊子，用脚跟它搏斗到耐力槽耗尽并被其叮死后，我就默默的把盘退了出来……



我的最爱应该是《MHP2G》吧。和这位读者的经历恰恰相反，《MHP2》是我的入门作，那时候周围也没什么玩 PSP 的朋友，所以全程都是一个人在战斗。作为一个孤独的菜鸟猎人，做出第一套盾蟹装时我真是开心得要命啊！不过很可惜，我只坚持到了村长上位，主要是技术确实不怎么样，一个人狩猎效率非常低，后期遇到两个怪一起出现的任务，一战可能就要半个小时以上，于是考虑再三，我就改去玩《噬神者》了 orz。



入坑时期是《MHP》，玩得最 High 的是《P2》和《P2G》吧，那时候因为这两部作品在网上结识了很多至今都很友好的朋友。至于最喜欢的作品，这两部还是有点难取舍，因为都玩了很长时间，特别是当年练习太刀袈裟斩削麒麟角，长枪锁炎王等技巧的时候留下了很多回忆。不过操作方式最喜欢的是 PS2 版的右摇杆攻击模式，以至于后来打《MHF》的时候也特意调成这种设置，还有 Wii 的双节棍，这个被当成黑历史的操作方式一旦熟悉了之后真的很溜哦！



小编寄语

<努力工作，拼命玩！>

秋沙雨



人手蓝盒

☆其实，这期的“传说频道”原本打算上一个关于《TOB》与《TOZ》之间关系性的小推测，等我把东西给写好了之后官方就公布情报说《TOB》是《TOZ》的过去世界，弄得我都不知道是该手舞足蹈庆祝我的推测方向正确还是可怜我一个下午码出来的字就这么白费了。

★这期截稿前顺利拿到了《苍穹之法芙娜》无印版+ROL完整版的蓝光BOX，人生首张蓝光DVD和首个蓝光BOX就这么都献给了“人设：平井久司”的两部动画。不过真正集齐“《苍穹之法芙娜》”系列的所有蓝光DVD还得等到明年发售完为止。

本期个人签名

现在的感觉就像是写历史填空题然后蒙对了答案。

纱迦



★Xbox官网有个2015游戏历程回顾的项目，可以自动根据你的数据来生成游戏履历，十分有趣。看了一下，发现我今年用来玩Xbox One的时间少了很多，只有伽蓝的1/3，入手的成就数量也是最近六七年来最少的。虽然早已心知肚明，但看到这赤裸裸的数据，还是有种无可奈何花落去的感觉。希望明年就似曾相识燕归来了。（笑）

★最近黑白双翼（简称WS）卡牌游戏出了舰娘深海侧的必闪包，于是组了一套，总算过了一把深海提督的瘾。虽说战斗力比较一般，好在还有舰娘侧的庞大卡池，说不定哪天就能组出一个很强的卡组。

★这些天无意中在编辑部附近发现了一个比较实惠的面馆。里面的东西不至于说很好吃，但起码味道具备家常水平，份量也还可以，真是惊为天人了。在整条街越来越难吃的情况下，发现这么一家馆子简直比提前玩到某大作还要开心。

本期个人签名

低保为我娜攒RP。

伽蓝



最近尝试了下在TGA上被评为最佳叙事游戏的《她的故事》，发现这种真人实拍的另类游戏真的很特别，这个游戏一点都谈不上刺激，但对着视频拼凑线索时那种脑袋高速运转的感觉实在太棒了，不过这个游戏很调皮地加入了一些恐怖游戏的元素，某个侧脸倒影突然从屏幕出现的瞬间吓得我鸡皮疙瘩都出来了！

最近XBOX官网有2015年的LIVE游戏数据统计，我今年连接LIVE的时间居然高达1059小时，也就是说算我一天玩8个小时，我一年也有超过1/3的时间都在LIVE上面，实在是太可怕了！仔细想想其实是有不少时间都是因为工作的原因挂在上面，所以真实的游戏时间也无从统计了。另外，其中一项数据表示，微软自家独占作品我只玩了总时间的1%，也就是说我基本都是在跨平台的游戏，所以让我更加坚定地相信，我选择主玩X1真的不是因为它的独占阵容……

本期个人签名

一年恩怨一年了

哪尼



◆Lily White新Unit专辑《思い出以上になりたくて》的C/W曲标题是《春情ロマンティック》，再算上《夏、終わらないで》（BiBi）、《秋のあなたの空遠く》（LLW）、《冬がくれた予感》（BiBi），至此春夏秋冬终于集齐！昭和春秋，冬夏女神，全是神曲啊……

◆《终物语》告一段落，下部的剧情得等到明年了。这次剧情高潮部分的处理显得略为平淡，虽说依然扣人心弦，但少了些过往那种在平淡中急速爆发的震撼感。回想起来，最难忘的场面应该是《猫物语（白）》里班长在垃圾君怀里痛哭，以及《恋物语》结局时贝木被小学生爆头的瞬间，实在是经典。

本期个人签名

春情浪、夏无终、秋空远、冬临感

宇宙人



☆经历了好几次元旦截稿回不了家之后，今年元旦之前终于能回一趟家了！然而代价就是圣诞节那几天截稿，所以说这种虐狗节日不上班还能干什么！老老实实加班去吧！（TT）

☆因为明年要出续作，所以最近把《重力异想世界 重制版》补了，刚开始还不知道，打完之后才发现这款作品原来是这么赞的，无论音乐、世界观还是系统。为啥当时PSV版的时候我就没去玩呢。可能是听写攻略的那谁说玩得头晕晕诸如此类，但PS4版完全没这样的问题（看来我的方向感意外地好），而且这剧情明显就什么都没说完，明年又多了一款期待作品了。

★可能是长年累月的熬夜加上各种不科学用眼，已经很多年没变化的近视度数最近好像又加深了，截完稿之后决定先睡个天昏地暗的长觉，希望还能挽救一下。

本期个人签名

今年冬天持续时间……约一周……

梦叶



@《一拳超人》的动画每一集都看的我下巴掉地上，品质简直高得吓人，最终话与波洛斯的战斗完全称的上“天上天下惟我独尊”！记得刚开始放送的时候，很多人都说本番如此高质量的作画经费一定很充足之类的，而官方的回应则是并没有，制作经费只能算是一般水平，之所以能有如此效果的理由则跟埼玉老师一样——“兴趣使然”。剧情中除了热血打斗外还有不少让人鼻酸的情节，配乐更是绝赞！面对如此有诚意的作品默默决定入一套原作漫画，当然还有OST，同时也强烈期待第二季！

@经过去年冬天的试炼，这次早早就入手了传说中的南方过冬神器——烘干衣橱！从此就算是回南天也不怕衣物受潮啦，不过这床上铺的被褥就没办法了，看来我还缺少一样北方的过冬神器——电褥子！等装备齐全后我就是名副其实的冬季霸者了！哦哈哈哈哈哈！

@明年初的游戏已经基本预定完毕，整个1月都处于闲置状态，刚好可以用来感受《潜龙谍影Ⅴ幻痛》，让你久等啦！BOSS！

本期个人签名

兴趣使然，往往铸就非凡！

初心者



看到老作品《Mother3》的VC版发售，而且还打折，于是就下载了来玩。那简单而又奇葩的系统，加上脑洞大开的设定和怪异的音乐，玩着玩着甚至比现在的游戏还要让人上瘾。不过这游戏里面到处都是日式冷笑话，让我不禁想起那个让欧美玩家怨念不已的英文版，要是真的出来了的话会翻译成什么样子。然而第一次试玩VC版的GBA游戏也让我比较失望，原因是游戏的背景音乐里面居然会有底噪，于是我不得不放弃用耳机……

说起打折，任天堂账号开启之后已经发放了两次数字版打折优惠券，折扣幅度高达40%。其中不乏一些热门的老游戏，只是现在这个节点，对于数字版的需求应该不会很大。对于实体版降价不算太快而且很多作品都非常耐玩的任系游戏来说，数字版总算是有了一些优势。

本期个人签名

2016年值得期待的东西太多了！

《寻龙诀》这片子上映之前，我已经关注了很久，怎么看也不像是会坑的节奏，于是果断前去观影。因为觉得看这种网络小说改编电影可能会被编辑部同事嘲讽太 LOW，所以就悄悄订了一张票自己跑去看了。

要说这自己一个人的看电影的体验到真是十分特别，小编我也继独自去 K 歌和独自自助餐之后，开创了第三条走向永恒单身生涯的不归路。而且买票的时候，我还特意挑了一排里面最中间的单数座位，然后非常成功的身边两个位置都空了下来，一张票的价格就获得了 VIP 观影体验。

说回电影，这个片子的制作绝对称得上精良，身为原著粉丝我得到了极大的满足，今年个人年度国产片就它了！

本期个人签名

能不能将我们纯洁的革命友谊再升华一下？



筒子君

独行体验

【铂】这一期第一周都在准备大赏的直播活动，第二周一边和来势汹汹的感冒咳嗽斗争，一边催《吉尼斯世界纪录大全 2016 游戏玩家版》的进度，果然和之前判断的一样，忙到爆炸。只可惜人算不如天算，因为欧美圣诞假期的原因，书的审核工作将推至一月初，上市时间乐观估计在 1 月中旬，向期待了那么久的玩家们表示下歉意。一回生二回熟，明年我们会把这些因素考虑在内。

【金】《JOJO 天国之眼》白金入手！不难，只是刷 JOJOLITY 要稍稍花点心思。一开始看着奖杯列表理一堆"完成一定数量的 XX"有点迷茫，不过还好，这个"一定数量"其实都不是很大的数字，比如"完成一定数量的网战"只要打 5 场，幻灯片级别的网战忍一忍也就过去了。

【银】我渐渐养成了在任何视频站都开弹幕看影视剧的习惯，感觉大众的吐槽风格和动漫游爱好者不太一样，看人秀智商还是挺有意思的，不信邪的可以试试。

【铜】我陪儿子在家做作业，老婆在公司加班，这就是我 2015 年的平安夜……不过没什么好抱怨的，因为的确很平安。



胜负师

本期个人签名

噢啦噢啦噢啦噢啦噢啦噢啦噢啦！



三日月

辐射深入

本期个人签名

《辐射4》二周目女性主角百合向后宫之旅绝赞进行中。

冬天没有来，倒是春天提前来了。这也导致我最近的精神状态不太好，每天基本就是瘫坐在办公桌前工作/玩游戏，要不就是瘫坐在床上玩电脑。具体的姿势各位读者可以想像一下。

《辐射 4》里有一个被砍掉的支线任务，名字直译过来就是"海底 20 里"（一听就是恶搞"海底 20000 里"）。国外网友们纷纷推测这个任务是和游戏中随处可见的大鱼尸体相关，当然绝大部分网友对此的看法都是一样的：这不就是挖坑等 DLC 来填嘛。

在写本期多边的时候顺便回顾了一下今年的游戏，发现这简直是克苏鲁神话的狂欢。年初的《血源诅咒》不必多说，后来的《巫师 3 狂猎》以及其 DLC《石之心》都有着不少克苏鲁的影子（例如后者里出场的镜子商人），再到最近的《辐射 4》里也有着不少克苏鲁的梗。可能是因为克苏鲁神话本在欧美文化中根深蒂固，很多欧美游戏可能都有克苏鲁的梗，只是我们玩家看不出来而已。这样一说，我什么时候有时间不如去找一找相关的梗吧，貌似还挺有趣的……

趁着冬幕节的到来我狠下心来抽了个 60 包，结果瞬间翻身做主人，赶紧组了几套去打了一下天梯后发现，我并没有变强（躺）。



八重樱

★今年的圣诞节又是在截稿中度过的。为什么要说"又"呢？因为基本年年如此。不过我本人对于这种节日倒并没有太大执念，反正就算不加班，这一天也基本就是宅在家里躺在床上边吃零食边打游戏度过。但编辑部某些正在热恋中的小编可就辛苦了～还望各位读者大人看在小编们顶住女友压力努力制作杂志的份上，以后也要继续支持我们呀！

☆发现了一个很有趣的现象，日本人拍的恐怖电影都比较含蓄，但日本作家写出来的恐怖小说却相当官能，各种奇葩的杀人手段横出，只有你想不到没有他写不出，从头至尾一直在泼洒番茄酱，看得我胃里那叫一个翻江倒海。是的，我说的就是绫辻行人写的《杀人鬼》。好啦，预防针我已经给各位打过了，但我相信你们还是会找来看的，看完后做噩梦可不要怪我哦～

本期个人签名

没有什么怪是不能一棰子击晕的，如果有，那就两棰子。

●自从周边的店铺开始普及电子支付之后，消费付款确实方便了许多，不过自己也养成了现金花完了也懒得去取的坏习惯。以至于发生了好几次在餐馆大快朵颐之后，却发现餐厅不支持电子支付，身上又没有足够的现金，最后只能向老板的个人支付宝转账的尴尬场面。在最后挣扎了几天后，我最后还是决定去 ATM 机取点现金备用，结果就把银行卡忘在了 ATM 机里。于是，就我的懒癌发作程度来说，我的无现金生活又要继续持续下去了。

●明年可谓名副其实的真田幸村年，先是有堺雅人主演的大河剧《真田丸》，再是有"《战国 BASARA》系列"的新作《真田幸村传》，就连 KT 社的《信长之野望 创造 战国立志传》中也会加入与大河剧《真田丸》的联动剧情，真怀疑这些个厂商啊剧组啊是不是串通好了的。总之，《真田丸》1 月 10 日就要开播了，我个人还是非常期待的，毕竟从《风林火山》之后就没怎么看过这种历史题材的正剧了，希望雅人叔能够好好发挥啊。



乙太

本期个人签名

看到《求生档案》中那些奇奇怪怪的BUG，我不由得担心起了《星海5》。

【叉】一次在杂志制作周期里在公司睡了起码三四晚，从刚开始睡的时候因为不知道直播室沙发的吸热特点睡得满头大汗，到现在不但准备充足而且连哪一个睡姿最舒服都已经一清二楚，我觉得自己离成为办公室的地缚灵又近了一步。

【到】了这期杂志来到玩家们手中的时候，我应该也在近两个月后第一次踏进家门，虽然以前也有因省事一两个月不回家的情况，但这次恰逢家里老人们纷纷因为健康问题入院，家里给过来的压力也不小，还好都不是大病，现在都已经出院了，不过元旦假期时带着礼品登门问候估计也是免不了，看来我的假期睡大觉计划又是泡汤的节奏。

【年】底好游戏不少，不过一年到底欠下的游戏债更多，所以在 2016 年初我的最大任务应该就是会一会这次《MH×》的"四大天王"，然而我严重怀疑中途会不会冒出个什么《昆特牌 3 狂赌》或是《废土破烂王 4》的 DLC 打我个措手不及，更何况《古墓丽影 崛起》的 DLC 看起来已经不远了，玩不完的游戏简直和干不完的工作一样吓人。

【末】了多说一句，来年 1 ~ 2 月游戏也是多不胜数，各位玩家们的钱包要保重啊，反正我觉得我的钱包君是活不了多久了。



稀饭

本期个人签名

虽然有的东西终究会适应，但过程可不可以不那么恶心啊……

NEW GAME SCHEDULE

新作发售表

红色字体为注目游戏
蓝色字体为中文版游戏

本表所收录的游戏发售时间为

2015.12.26-2016.08.23

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

本期最大的游戏变动信息，当属《神秘海域 4 贼途末路》的延期，虽然延期幅度只有一个多月，但这相信对期待本作的玩家仍然带来了不少烦恼，好在明年 3 月 4 月也有不少的大作扎堆，因此这个等待的空档也能充实地度过。

PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 1 月					
14 日	奥丁领域 里普特拉希尔	オーディンスフィア レイヴスラシル	Atlus	角色扮演	日版
21 日	生化危机 0 重制版	BioHazard 0: HD Remaster	Capcom	动作冒险	日版
21 日	生化危机 起源合集	Biohazard Origins Collection	Capcom	动作冒险	日版
21 日	如龙 极	龙が如く 极	SEGA	动作冒险	中文版
26 日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版
28 日	勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧	ドラゴンクエストビルダーズ アレフガルドを復活せよ	Square Enix	角色扮演	日版
28 日	恋姬演武	恋姬演武	Yeti	动作	日版
28 日	三国志 13	三国志 13	Koei Tecmo	策略	中文版
2016 年 2 月					
2 日	火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 4	火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 4	BNEI	动作	中文版
4 日	战场的女武神 重制版	战场のヴァルキュリア リーマスター	SEGA	角色扮演	中文版
9 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	平台动作	美版
16 日	街头霸王Ⅴ	Street Fighter Ⅴ	Capcom	格斗	中文版
18 日	祭品与雪之刹那	いけにえと雪のセツナ	Square Enix	角色扮演	日版
18 日	进击的巨人	进击の巨人	Koei Tecmo	动作	中文版
23 日	孤岛惊魂 野蛮纪源	Far Cry：Primal	Ubisoft	主视角射击	中文版
23 日	植物大战僵尸 花园战争 2	Plants vs Zombies: Garden Warfare 2	EA	动作射击	美版
25 日	死或生 极限沙滩排球 3 幸运女神	デッド オア アライブ エクストリーム 3 フォーチュン	Koei Tecmo	体育	日版
25 日	假面骑士 斗骑大战 创生	假面ライダー バトライド・ウォー 创生	BNEI	动作	日版
2016 年 3 月					
8 日	全境封锁	Tom Clancy's The Division	Ubisoft	角色扮演	中文版
10 日	召唤之夜 6 消逝的境界	サモンナイト 6 失われた境界たち	BNEI	策略角色扮演	日版
11 日	杀手 47	Hitman	Square Enix	动作冒险	美版
24 日	黑暗之魂Ⅲ	Dark Souls Ⅲ	BNEI	动作	日版
31 日	星之海洋 5 忠诚与背叛	スターオーシャン 5 Integrity and Faithlessness	Square Enix	角色扮演	日版
2016 年 4 月					
5 日	尘土飞扬 拉力赛	Dirt Rally	Codemasters	竞速	美版
21 日	海贼王 热血沸腾	ワンピ－ス バ－ニングブラッド	BNEI	动作	日版
26 日	神秘海域 4 贼途末路	Uncharted 4: A Thief's End	SCE	动作冒险	中文版
26 日	黑手党Ⅲ	Mafia III	2K Games	动作冒险	美版
2016 年 5 月					
3 日	天生战狂	Battleborn	2K Games	角色扮演	美版
24 日	镜之边缘 催化剂	Mirror's Edge Catalyst	EA	动作	美版
2016 年 8 月					
23 日	杀出重围 人类分裂	Deus Ex: Mankind Divided	Square Enix	动作冒险	美版

XBOXONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 1 月					
21 日	生化危机 0 重制版	BioHazard 0: HD Remaster	Capcom	动作冒险	日版
21 日	生化危机 起源合集	Biohazard Origins Collection	Capcom	动作冒险	日版
26 日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版
28 日	三国志 13	三国志 13	Koei Tecmo	策略	中文版
2016 年 2 月					
5 日	火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 4	Naruto Shippuden: Narutimate Storm 4	BNEI	动作	美版
9 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	平台动作	美版
9 日	阿尔斯兰战记 无双	Arslan: The Warriors of Legend	Koei Tecmo	动作	美版
23 日	孤岛惊魂 野蛮纪源	Far Cry：Primal	Ubisoft	主视角射击	中文版
23 日	植物大战僵尸 花园战争 2	Plants vs Zombies: Garden Warfare 2	EA	动作射击	美版
25 日	雷电Ⅴ	Raiden Ⅴ	Moss	射击	日版
2016 年 3 月					
8 日	全境封锁	Tom Clancy's The Division	Ubisoft	角色扮演	中文版
11 日	杀手 47	Hitman	Square Enix	动作冒险	美版
24 日	黑暗之魂Ⅲ	Dark Souls Ⅲ	BNEI	动作	日版
2016 年 4 月					
5 日	量子破碎	Quantum Break	Microsoft Game Studios	动作射击	美版
7 日	尘土飞扬 拉力赛	Dirt Rally	Codemasters	竞速	美版
26 日	黑手党Ⅲ	Mafia III	2K Games	动作冒险	美版
2016 年 5 月					
3 日	天生战狂	Battleborn	2K Games	角色扮演	美版
24 日	镜之边缘 催化剂	Mirror's Edge Catalyst	EA	动作	美版
2016 年 8 月					
23 日	杀出重围 人类分裂	Deus Ex: Mankind Divided	Square Enix	动作冒险	美版

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 1 月					
14 日	奥丁领域 里普特拉希尔	オーディンスフィア レイヴスラシル	Atlus	角色扮演	日版
21 日	生化危机 0 重制版	BioHazard 0: HD Remaster	Capcom	动作冒险	日版
21 日	如龙 极	龙が如く 极	SEGA	动作冒险	中文版
26 日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版
28 日	勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧	ドラゴンクエストビルダーズ アレフガルドを復活せよ	Square Enix	角色扮演	日版
28 日	恋姬演武	恋姬演武	Yeti	动作	日版
28 日	三国志 13	三国志 13	Koei Tecmo	策略	日版
2016 年 2 月					
9 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	平台动作	美版
18 日	进击的巨人	进击の巨人	Koei Tecmo	动作	中文版
25 日	假面骑士 斗骑大战 创生	假面ライダー バトライドウォー 创生	BNEI	动作	日版
2016 年 3 月					
31 日	星之海洋 5 忠诚与背叛	スターオーシャン 5 Integrity and Faithlessness	Square Enix	角色扮演	日版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 1 月					
14 日	太空战机爆发 编年史救世主	ダライアスバースト クロニクルセイバーズ	角川 Games	射击	日版
14 日	奥丁领域 里普特拉希尔	オーディンスフィア レイヴスラシル	Atlus	角色扮演	日版
26 日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版
28 日	勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧	ドラゴンクエストビルダーズ アレフガルドを復活せよ	Square Enix	角色扮演	日版
28 日	学战都市六芒星 风华绚烂	学战都市アスタリスク 风华绚烂	BNEI	动作	日版
2016 年 2 月					
16 日	刺客信条 编年史三部曲	刺客教条：编年史三部曲	Ubisoft	动作冒险	中文版
18 日	舰队收藏 改	艦これ 改	角川 Games	策略模拟	日版
18 日	祭品与雪之刹那	いけにえと雪のセツナ	Square Enix	角色扮演	日版
18 日	进击的巨人	进击の巨人	Koei Tecmo	动作	中文版
25 日	勇者将死	勇者死す。	日本一	角色扮演	日版
25 日	死或生 极限沙滩排球 3 美丽女神	デッド オア アライブ エクストリーム 3 ヴィーナス	Koei Tecmo	体育	日版
25 日	假面骑士 斗骑大战 创生	假面ライダー バトライドウォー 创生	BNEI	动作	日版
2016 年 3 月					
3 日	夏莉的工作室 加强版 黄昏海洋的炼金术士	シャリーのアトリエ Plus ～黄昏の海の錬金術士～	Koei Tecmo	角色扮演	日版
10 日	召唤之夜 6 消逝的境界	サモンナイト 6 失われた境界たち	BNEI	策略角色扮演	日版
17 日	数码宝贝世界 次级命令	デジモンワールド –next 0rder–	BNEI	角色扮演	日版
17 日	路弗兰的地下迷宫与魔女旅团	ルフランの地下迷宫と魔女ノ旅团	日本一	角色扮演	日版
24 日	初音未来 女歌手计划 X	初音ミク –Project DIVA– X	SEGA	音乐	中文版
2016 年 4 月					
21 日	海贼王 热血沸腾	ワンピース バーニングブラッド	BNEI	动作	日版
21 日	顶点之人	アッパーズ	Marvelous	动作	日版

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 1 月					
26 日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版
2016 年 2 月					
9 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	平台动作	美版

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 1 月					
14 日	卡片战斗先导者 G 奔向胜利	カードファイト!! ヴァンガード G ストライド トゥ ビクトリー!!	Furyu	策略	日版
21 日	塞尔达无双 海拉尔全明星	ゼルダ无双 ハイラルオールスターズ	Koei Tecmo	动作	日版
26 日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版
2016 年 2 月					
10 日	真・女神转生Ⅳ 终结	真・女神转生 IV FINAL	Atlus	角色扮演	日版
12 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	平台动作	美版
18 日	马里奥与索尼克 里约奥运会	マリオ＆ソニック AT リオオリンピック	Nintendo	体育	日版
25 日	洛克人 经典合集	ロックマン クラシックス コレクション	Capcom	动作	日版
27 日	口袋妖怪 黄	ポケットモンスター ピカチュウ	Nintendo	角色扮演	日版
27 日	口袋妖怪 绿	ポケットモンスター 绿	Nintendo	角色扮演	日版
27 日	口袋妖怪 红	ポケットモンスター 赤	Nintendo	角色扮演	日版
27 日	口袋妖怪 蓝	ポケットモンスター 青	Nintendo	角色扮演	日版
2016 年 3 月					
3 日	排球少年 混合组队赛	ハイキュー!! クロスチームマッチ	BNEI	策略	日版
3 日	哆啦 A 梦 新・野比的日本诞生	ドラえもん 新・のび太の日本诞生	Furyu	角色扮演	日版
24 日	勇者斗恶龙怪兽篇 Joker 3	ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー3	Square Enix	角色扮演	日版

Wii U

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 12 月					
26 日	幻影异闻录 #FE	幻影异闻录 #FE	Nintendo	角色扮演	日版
2016 年 1 月					
26 日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版
28 日	马里奥网球 终极扣杀	マリオテニス ウルトラスマッシュ	Nintendo	体育	日版
2016 年 2 月					
9 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	平台动作	美版
2016 年 3 月					
10 日	塞尔达传说 黄昏公主 HD	The Legend of Zelda: Twilight Princess HD	Nintendo	动作冒险	日版
18 日	口袋铁拳	Pokken Tournament	Nintendo	格斗	日版
2016 年 4 月					
21 日	星际火狐 零	Star Fox Zero	Nintendo	射击	日版

12.26 幻影异闻录 #FE

攻略预定

Wii U 角色扮演 ■ Nintendo ■ 无对应周边 推荐度 A

本作是《真・女神转生》系列”和《火焰纹章》系列”的合作企划，由 Atlus 和 Intelligent Systems 共同开发，是一款融合了两大系列经典元素的全新 RPG。游戏中的幻影以及角色战斗时的装扮，采用了《火焰纹章》系列”中华丽的中世纪风格，而日常生活、世界观构成及明快的色彩搭配，与其说是《真・女神转生》，其实更偏向于《女神异闻录》系列”。玩家在享受轻松的校园生活之余，也将前往异世界的迷宫中进行冒险。



01.14 奥丁领域 里普特拉希尔

攻略预定

多机种 动作角色扮演 ■ Atlus ■ 对应机种为：PS4/PS3/PSV 推荐度 A

《奥丁领域 里普特拉希尔》是在 PS2 平台的角色扮演游戏《奥丁领域》的基础上“重新改造”的作品，而 PS2 版原作也将以经典模式的形式包含在本作之中。得益于多年积累的动作游戏开发经验，重制后的战斗系统更加强调动作性，新增了大量的技能和攻击动作，甚至可以当成是一款完全新作来玩。游戏保留了基本的故事和流程，同时追加了新的纵向场景、新的敌人和新的配乐，就连老面孔的敌人也被重新设计了 AI。此外还有隐藏的场景要素和技能树系统。游戏的中文版将于 2016 年内发售。



01.14 卡片战斗先导者 G 奔向胜利

3DS 桌面棋牌 ■ Furyu ■ 无对应周边 推荐度 B

作为系列第三作，本作收录的卡包增多，游戏要素也变得更为丰富。新系统“双斗”与“超越”同时加入本作，卡包则确认收录到最新的漫画包《先导者与根绝者》为止(不包含之前推出的《刀剑乱舞》合作卡包)。本作剧情为原创故事，玩家可从 10 名原创角色中挑选一个推进主线故事，与动画《卡片战斗先导者 G》的三名主角一起，以取得全国大会优胜为目标。故事还收录了《双斗盟友篇》的原创故事，前作人物先导爱知等老牌人气角色也会登场。本作还可以继承前作的存档，节省收集卡牌的时间。



由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略(但不一定是下期)。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下



2015 年度 UCG 游戏大赏！

盘点年度跨平台、多机种等最佳入围游戏
轻松一票 为你所爱的游戏添荣耀！

更多网络节目请登录



土豆视频



腾讯视频



搜狐视频

搜索方式：请在以上三个视频网站搜索栏输入“游戏机实用技术”，即可搜索到我们的自频道，众多精彩内容随时等候着你们观看。



热血最强
三位一体3 权力圣器 全程邪道最速攻略



特别收录
电击文库 战斗巅峰 再燃
Nitro+爆破者 少女们的无尽战斗
刀锋对决 光明格斗EX
全角色必杀技合集



特别收录
辐射4 诚实预告片



特别收录
最上游26期
2015年游戏十大绝色

特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16：9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

热血最强
三位一体3
权力圣器
全程邪道最速攻略

特别收录
最上游 26 期
2015年游戏十大绝色
电击文库 战斗巅峰 再燃
Nitro+爆破者
少女们的无尽战斗
刀锋对决 光明格斗EX
全角色必杀技合集
辐射4
诚实预告片

新作影像集锦
王国之心 2.8 终章序幕
王国之心Ⅲ
如龙 6 | 全境封锁
守望先锋 | 铁拳 7 宿命的业报
毛线小精灵
死或生 极限沙滩排球
任天堂全明星大乱斗 for Wii U/3DS
最终幻想 世界
星之海洋 5 忠诚与背叛
高达破坏者 3
SD 高达 G 世纪 创世纪
口袋铁拳 | 狂怒传说

电影前线
X 战警 天启 | 埃及众神战
星际迷航 3 超越星辰 | 功夫熊猫 3

ENDING SONG
真・女神转生Ⅳ FINA
东京崩坏印象动画

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

① 求生档案 天空的彼端		Spike Chunsoft ②	角色扮演 ③
多机种 ④	⑤ レイジスト アーカイヴ – The Other Side of the Sky – ⑥		日版
	2015年12月17日 ⑦	本地1人 ⑧	对应年龄：12岁以上 ⑨
	售价为PS4：7200日元、PSV：6800日元 ⑩		

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.对应年龄 10.多平台对应机种，售价，以及其他周边备注信息

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ______________________　　收藏日期 ______________________

下期是《游戏机实用技术》春节合刊

全彩32开240页+DVD光盘 丰富内容让你春假过足瘾

总第387·388期

-我们的选择-
UCG游戏大赏2015
媒体评选
结果揭晓

-合刊钜献-
贰零壹伍
游戏大年鉴
全年超过300款游戏大巡礼

2015年度大盘点
年度十大新闻、十大人物、本刊十大各种十大回顾全年

-特企大爆炸-
2015下半年游戏研究秘技大合集
2015魔鬼大词典

重点游戏
幻影异闻录#FE
求生档案 天空的彼端





次世代专辑

VOL. 5

全彩大16开208页+DVD光盘+精美海报
光盘好礼：新作影像·精美壁纸·视频攻略

-企划次世代-
拯救Xbox One：微软的复兴计划
《宿命0.5》揭秘：Bungie的迷失与救赎

-豪华攻略阵容-
辐射4 | 光环5 守护者 | 古墓丽影 崛起 | COD 黑色行动Ⅲ
刺客信条 枭雄 | 星球大战 战场前线 | 正当防卫3 等

-DLC补完计划-
血源诅咒——"老猎人"完美指南

已上市 全国报刊亭有售



3DS专辑

VOL. 11

全彩大16开224页+DVD光盘
展现3DS魅力的全方位专辑

7款攻略，值得典藏!

火焰之纹章if 白夜王国·暗夜王国 | 大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险
勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海 大地与被诅咒的公主 | 勇气2 最终境界
塞尔达传说 三角力量 3个火枪手 | 超级机器人大战BX | 跨界计划2 勇敢新世界

3大专题，纵览业界!

直达天际，播动你心——任天堂网络直播会4年回顾
2015年度3DS全面盘点——大事记、销量榜……
低调破解时代——3DS的破解与烧录

12月31日 全国上市